no.462
1993年 12/1
アミューズメント通信
DECEMBER 1, 1993

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

「ストII」と「ファイターズヒストリー」

ゲーム内容同じとカプコンが訴える

著作権侵害理由に日米で同時に提訴
データイーストは保護対象外と反論

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は九月三日付で、業務用TVゲーム「ストリートファイターII」の著作権が侵害されたとして、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）に対する民事訴訟を、日米両国で起こした。これは十月十九日ごろになって初めて明らかとなった。

この訴訟はカプコンによると、データイーストが今年三月発売したTVゲーム「ファイターズヒストリー」は、カプコン「ストリートファイターII」および「ストリートファイターIIダッシュ」（米国では「SFIIチャンピオンエディション」）と比べ基本ストーリー、キャラクターとその動作、画面構成、必殺技の出しかたなどで、酷似している」が、これはカプコンのTVゲームに関わる「映画類似の著作権（とくに翻案権）」を侵害するものであり、「ファイターズヒストリー」基板の製造、販売などの禁止と損害賠償を求める、というもの。

日本では著作権法および不正競争防止法に基づく訴訟として、九月三日東京地裁に提出したが、受理は九月二十日ごろとなった。損害賠償では六億二千三百万円の支払いを求めている。

米国ではカプコンの子会社、カプコンUSA社（カリフォルニア州サンタクララ、中山喜仁社長）がデータイーストとその子会社、データイーストUSA社（カリフォルニア州サンノゼ、福田哲夫社長）を相手どって九月三日、カリフォルニア州にある連邦地裁に訴えを起こした。

米国での損害賠償請求額は未定。著作権法、ランハム法、カリフォルニア州の不正競争防止法による訴えで、訴えの趣旨は日本と同じとのこと。

著作権法で翻案権というのは、小説を映画化するように、ある種類の著作物を他の種類の著作物に変形することだと、一般に理解されている。このためカプコンの主張する翻案権は、事態を一層複雑化させることになりかねない。実際、カプコンは何を目的に訴訟を起こしたのかという点が分かりづらく、（日経産業新聞の十月二十日付の記事のように）混乱した報道が相次いだ。

カプコンの訴えに対してデータイーストは、「ファイターズヒストリー」は「ストリートファイターII」を模倣したものではなく、著作権侵害が生じる余地はまったくないとする反論を、十月十九日付で明らかにした。データイーストによると、一対一で対戦する格闘技のTVゲームは、同社の「対戦空手道」（海外名「VSカラテチャンプ」、一九八四年）がパイオニア的作品であり、他の格闘ゲームはこれから発展していった。

データイーストでは、「ストリートファイターII」もそれまでの格闘ゲームの基本的コンセプトやストーリーの延長線上にあるもので、「スペースインベーダー」や、「パックマン」のような独創的ゲームとは異なる。「ファイターズヒストリー」の基本的なゲームのルールも、こうした従来からの格闘ゲームに一般的に見られるものであり、プログラムも違うので著作権侵害の余地はないとしている。

データイーストは、カプコンが「酷似している」と主張している点は、すべてアイデアなど著作権法の保護対象外のものであるか、または他の格闘ゲーム一般に見受けられるものであり、カプコンの権利として認められていないものばかり、と反論している。

カプコンが何を目的にこの訴訟を起こしたのか、本紙が辻本社長に確認したところ、「法的保護が確立していないからと言って、ゲーム自体が同じでキャラクターや背景や名称などを変えたものを放置すれば、新たな無断コピーを許すことになりかねない」と、訴訟の目的を明らかにした。

辻本氏によると、ディスアセンブリ（逆アセンブリ）を通じ技術的にTVゲームを解析し、本質的に同じゲームだが外見上は異なるというTVゲームを作るのは可能であり、カプコンはデータイーストがどういうふうにして「ストリートファイターII」をもとに「ファイターズヒストリー」という偽物を作ったかを証明する用意がある、とのこと。この裏付け資料を作成するため六ヵ月を要した、と語っている。

カプコン・辻本氏もデータイースト・福田氏も同じJAMMAの理事であり、また両社ともJAMMAの知的所有権対策委員会のメンバーとなっている。これらJAMMAの機関を通じて両社間の論争が行なわれなかったことについて、辻本氏は「これは法的なジャッジメント（判断、判決）を求めるためのものであって、双方の話合いで妥協点を見出すべきものではない」としている。

データイーストの福田氏は、「TVゲームの著作権保護では両社の立場は共通だし、話合う機会は十分にあったにもかかわらず、カプコンが一方的に訴えてデータイーストを悪者扱いにするのは許しがたい」と語っている。

データイーストによると、カプコンが主張する（ゲーム内容という）権利は著作権法上認められるものではなく、そういう権利の名の下に市場を独占しようとしているにすぎない、としている。

今回の訴訟は、米国でリバースエンジニアリング（ディスアセンブリを含めた逆解析）を争点とした、家庭用TVゲームの訴訟（アタリゲームズ社対米国任天堂、アカレイド社対セガ社）に匹敵する重要な訴訟に発展する可能性がある。これまで確立されていなかった「ゲーム内容」という新たな権利が認められるならば、カプコンが目的を達成することになるし、著作権法が保護しないアイデアと同じと認められるならば、データイーストが反撃に成功することになる。

「ストリートファイターII」

「ファイターズヒストリー」

パチンコの三共に対し

「8ライン」で特許訴訟

シグマ商事が製販中止求め仮処分も申請

㈱シグマのグループ企業、シグマ商事㈱（本社東京、真鍋勝紀社長）は十月二十五日、同社が持つ特許「スロットマシンのシンボル列表示方法」を侵害したとして、パチンコの大手メーカー、㈱三共（SANKYO、本社群馬県桐生市、毒島邦雄社長）に対する民事訴訟を東京地裁に起こした。

シグマの特許は、縦三列と横三列の計九個のシンボルがそれぞれ変化して、停止したときウィンライン上で揃うと当たりとなるもので、八二年十月に出願、八六年に分割出願して、九三年五月に出願公告となった。

三共は九一年十月に株式を店頭公開、九三年三月期の売上高千百二十九億五千万円という大手メーカー。昨年ごろからパチンコメーカーでは、盤面中央に液晶のゲーム表示を設けるのが盛んになり、三共は九二年九月から液晶ゲーム表示シリーズとして「フィーバーパワフル」、「フィーバーガールズ」を出荷してきている。

シグマの訴えによると、これら三共の液晶ゲーム表示シリーズは、九個の表示枠にスロットマシン式に縦、横、斜めのいずれかに「7」（セブン）が三つ揃うといわゆるフィーバーになる、というものでヒットしているが、これはシグマの特許を侵害するものである。そこでシグマはこれらのパチンコ機の製造、販売の中止を求める本訴を起こすとともに、仮処分を申請。またこれらのパチンコ機を設置営業しているパチンコ店六店に対しても、使用禁止を求める本訴を起こすとともに、仮処分を申請した。

これより前、三共はシグマ商事の特許に関して「差止請求権不存在確認訴訟」を七月二日、東京地裁に起こしていることを、このほど明らかにした。三共では、今回のシグマによる訴訟は三共の提訴に対する「反訴の形でやむをえず提起したもの」としている。

三共によると、「商品開発段階から先方の権利の存在は確認しており、当社商品は先方の権利に抵触していないという判断で、商品の製造販売を行なっている。当社の得意先への波及も考え、法廷での正しい判断を仰ぐ考え」とのこと。両社間では、それまでになんらかの話合いがあったもようだ。

パチンコの液晶ゲーム表示については昨年から、イーグルが三共と、セガ社が平和と、コナミが豊丸産業とそれぞれ技術提携、納入しているとされており、業界間の連携として注目されている。

写真上は三共の「フィーバーパワフルIII」。「フィーバーパワフル」には、盤面デザインなどの異なるいくつかのバージョンがある

エレクトロニクスショー93

三洋は立体液晶映像も

松下はフラットビジョンと3DO製品

国内外の電子部品から産業用および家庭用のエレクトロニクス機器まで多彩な製品を一堂に集めた「エレクトロニクスショー93」(㈳日本電子機械工業会主催)が十月五—九日、千葉・幕張メッセで開催され、AM機への応用も考えられる新技術や機器などが多数展示された。

同ショーはエレクトロニクスの最新の成果、動向を示すものを国内外より集め、情報交流やビジネスの促進を図ることを主な目的に、六二年から東京と大阪でほぼ交互に開かれているもので、今回が三十二回目。

今回の出展社は四百五十八社十一団体で、うち海外からは百七十九社三団体が出展した。出展社数は九一年の約五百六十社をピークに九二年は激減したが、今回再び急増した。会場は幕張メッセの全部のホールを使用し、民生用エレクトロニクス、産業用応用機器、電子部品と大きく分けられて展示された。

うち民生用エレクトロニクスの展示ゾーンでは、ハイビジョンやワイド画面テレビを中心に、CATV、情報家電、デジタルオーディオなど幅広い分野の新製品が多数出品された。なおマルチメディア関連機器について、出品は少なかったが、主催者側では「ハイビジョンと並ぶ大きなトレンド」と考えており、ショー初日にマルチメディアに関する特別講演会を行なっている。

エレクトロニクスショー93で、上の写真は松下電器の小間。下は米国バーチャルビジョン社の小間で、実際に試しているようす

注目される新製品のひとつに、松下電器産業が紹介した32ビットCPU使用のCD—ROM対応家庭用TVゲーム機「3DOインタラクティブ・マルチプレーヤー」がある。これは米国で「REAL」として発売されたばかり(日本では来年春発売の予定)だが、同ショーでは実演はなくハードの機能とソフトの一部をマルチビジョンで紹介するにとどまった。

また同社は新ディスプレイ方式の超薄型テレビ「フラットビジョン」を発表。これは数ミリの極小ブラウン管を多数並べて一つの画面を構成したもので、パネル部の奥行はわずか九・八㌢。展示されたのは十四型で総画素数は約二十万画素。

三洋電機は、専用眼鏡なしで立体画像を見ることができる「3D液晶ディスプレイシステム」を参考出品し、注目を集めた。これは人間の左右の目とほぼ同じ間隔で二つのレンズをセットしたカメラで撮影した映像(LD)を、液晶プロジェクターでスクリーンに背後から投写すると、スクリーンの前面に配列された無数のレンズが、二つの映像を観賞者の左目と右目に振り分け立体画像として見せるというもの。ただし立体的に見える位置が限定されており、四十㌅画面では二人、七十㌅画面では九人までとなっている。

米国バーチャルビジョン社は、ゴーグル状のサングラスに小型液晶ディスプレイを組込んだ「バーチャルビジョンスポーツ」を出品した。これはゴーグルの一部(前面片側の下方)に、テレビ番組を映し出す小さな液晶画面を取り付けたもの。視界の一部にウインドー機能のように映し出されるが、画像は約三㍍先に浮かんで見える。チューナーやアンテナ、電源の電池などがベルト装着用パックに収められ、サングラスとはコードで接続されている。つまりどこででも、何かをしながらテレビ番組を見ることができるというもの。

以上のような新技術や製品は今後、AM機への応用も十分考えられる。このほか液晶画面やハイビジョンなどを使ったゲーム機への応用例も、いくつか紹介された。

なお次回の同ショーは来年十月四—八日、東京晴海の国際見本市会場で開催される予定。

関西精機製作所の

古川純一郎社長が死去

JAMMAの監事、理事を歴任

古川　純一郎氏

古川　純一郎氏(ふるかわ・じゅんいちろう＝㈱関西精機製作所社長)十一月三日午後二時、肺疾患のため京都市内の京都大学付属病院で死去、四十三歳。京都府出身。自宅は京都市左京区北白川瀬ノ内町二十七の一。葬儀・告別式は五日午後一時から京都市左京区黒谷町の蓮池院で行なわれた。喪主は妻・喜美子(きみこ)さん。

五五年に関西精機製作所を創業した古川謙三会長の長男。七三年に同志社大工卒、関西精機製作所入社。七八年に取締役、八六年に専務となり、九一年五月から社長。関西精機サービス㈱の代表取締役、㈱エキスポランドの監査役、㈱ジェイ・アール・イーの取締役を兼ねていた。

業界団体では日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)で八七年二月から二年間監事を、八九年二月から九二年五月まで理事を務めた。

九二年七月から入院、療養中だった。

コナミの新任常務

川畑工氏が死去

今年入社した管理本部長

川畑　工氏(かわばた・たくみ＝コナミ㈱常務)十月二十日午後十一時三十五分、心不全のため東京都港区の慈恵医大病院で死去、五十三歳。兵庫県出身。自宅は東京都杉並区下井草五の十三の十三。告別式は二十三日午前十一時半から新宿区新宿二の九の二の太宗寺で行なわれた。喪主は妻・満子(みつこ)さん。

コナミの重要ポスト、管理本部長だった川畑氏は六四年東大法卒。神戸銀行(現さくら銀行)に入り、ロンドン支店、香港現地法人、国際部勤務を経てシンガポール支店長、資本市場部。九三年二月コナミに入社、管理本部長、六月から常務となった。

ジャレコ、9月中間期

大幅に下方修正

予定した商品開発の遅れで

㈱ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)は十一月五日、九月中間期と九四年三月期の業績予想を大幅に下方修正したが、通期では増収増益になるとの姿勢を崩してはいない。

同社によると、予定した商品開発、直営ロケ新設の遅れなどにより、売上高、利益ともに計画を下回ることになった。

九三年九月期の見通しは売上高五十六億円、経常利益三千万円、当期利益四百万円で、五月時点の見通しと比べてそれぞれ二〇%、八八%、九七%の減少となった。

また九四年三月期の見通しは売上高百四十億円、経常利益八億円、当期利益四億円で、五月時点の見通しと比べてそれぞれ一三%、三九%、三九%の減少となる。

しかし前年同期と比べると九四年三月期は、売上高三%、経常利益七%、当期利益四四%の増加になるとしている。

なお上場・公開各社の九月中間期決算は次号で掲載する予定。

特許・実用新案 出願公告・公開

(10月21日～11月3日)

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

十月二十五日＝「電子制御式ゲーム機」、㈱ソフィア(群馬)、5-76876、3-140772。

十月二十八日＝「ゲーム装置」、㈱バンダイ(東京)、5-78357、63-229336。

実用新案出願公告

十月二十一日＝「スロットマシンの回胴部」、㈱オリンピア(東京)、5-41730、61-90568。「ビデオスロットマシンの入賞表示装置」、㈱ユニバーサル(栃木)、5-41731、60-118188。「クレーンゲーム機」、同、5-41752、62-29220。「景品落としゲーム機」、大平技研工業㈱(岐阜)、5-41754、63-90417。「賭けゲームマシン」、㈱タイトー(東京)、5-41755、63-67532。「レジャー用滑降装置」、㈱石井鉄工所(東京)、5-41756、63-157699。「滑り遊戯装置」、泉陽興業㈱(大阪)、5-41757、63-105081。

十月二十八日＝「スロットマシンのゲーム回数表示装置」、高砂電器産業㈱(大阪)、5-42855、63-22130。「レジャー用滑降装置」、㈱石井鉄工所(東京)、5-42861、63-140983。同、5-42862、63-102753。

特許出願公開

十月二十六日＝「スロットマシン用の回転リール及びその製造方法」、サミー工業㈱(東京)、5-277223、4-76984。「景品つかみ取りゲーム装置」、八幡電機精工㈱(福岡)、5-277253、4-108968。「メダル投入用ガイド」、㈱オリンピア(東京)、5-277254、4-77428。「遊技機械用コインタイマー」、電元オートメーション㈱(東京)、5-277256、4-125319。「ゲーム機の駆動構造」、コナミ㈱(兵庫)、5-277257(請)、4-79999。「ビデオゲーム装置用往復動アクチエータ式ステアリング装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、5-277258、4-105842。「ゲーム装置」、同、5-277259、4-77328。

十一月二日＝「円盤表示型スロットマシン」、角義美(奈良)、本井隆(同)、5-2852552(請)、4-85359。「娯楽用クレーン機の景品取得装置」、小野誠(千葉)、5-285269、4-92604。「シンボルキャリア駆動装置」、バリー・ウルフ・アウトマテン社(ドイツ)、5-285271、4-82775。「ゲーム機の昇降機構」、コナミ㈱(兵庫)、5-285273(請)、4-84113。

実用新案出願公開

十月二十六日＝「ゲーム時計」、㈱学習研究社(東京)、5-78282(請)、4-19800。「的叩き遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、5-78284、4-27077。

独自のハード／ソフトで

ソニーも家庭用に進出

新会社コンピュータエンタテインメント設立

ソニー㈱(本社東京、大賀典雄社長)とその子会社、㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント(SMEJ、本社東京、松尾修吾社長)は十月二十七日、家庭用TVゲーム機の本体とソフトの開発、販売を業務とする新会社、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメントを両社の共同出資で十一月中旬に設立する、と発表した。

これによりソニーによる独自の家庭用TVゲーム機が、日本では九四年末に、海外では九五年中に発売されることになった。新会社はゲームソフトに関して、サードパーティーとライセンス契約するとのこと。

新会社は両社が五〇%ずつ出資して、十一月十七日に設立。社長にはSMEJの小沢敏雄会長が就任する。㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント＝東京都新宿区市谷田町一の四。小沢氏は六〇年入社のソニーから六七年SMEJに移り、七〇年取締役、七三年常務、七四年専務、七七年副社長、八〇年社長となり、九二年一月から会長。五二年に東大法卒。六十七歳。

ソニーは任天堂と家庭用TVゲーム機「プレイステーション」(仮称)共同開発の話を進めていた時期(九〇年ごろ)もあるが、事実上その話はなくなったとされている。

ソニーの新会社による家庭用TVゲーム機(名称未定)は、ソニーのデジタル信号処理技術などを駆使するもので、任天堂やセガ社がめざす次世代機に対抗する製品になるもようだ。

ソニーは新製品の特徴として、①専用CPUと複数の機能別プロセッサーにより、単一CPUに換算して五百MIPS以上の高速処理を行ない、CGに必要なテクスチャーマッピングを実現する、②CD—ROMをゲームソフト用に使用、画像と音声合成の処理を専用のハード／OSで行なう、など挙げている。

家電メーカーではすでに松下電器産業が3DO規格の「REAL」を十月に米国で発売したが、具体的反応はほとんどない。松下が「マルチメディアプレーヤー」という点に力点を置くのに対し、ソニーははっきり「ゲーム機」と位置づけており、より現実的と見られている。ソフト重視という点もあり、ソニーの計画は注目される。

第9回AOU技術研修会(近畿)

上級者59人受講

セガ、タイトー、ナムコから講師

第九回AOU技術研修会が、AOUの近畿地区協議会(吉田勲会長)主催により十月十四—十五日、大阪・森の宮のアピオ大阪で開催され、五十九名が受講した。

近畿地区での開催は昨年十一月に続き二回目となる。これまでAOUの研修会は初心者あるいは中級者対象だったが、今回初めて上級者向けとしたため、基礎知識を踏まえた上でのかなり専門的な講義内容となった。講師はセガ社、タイトー、ナムコの三社から技術担当者を招き、それぞれ機械を会場に持ち込み主な故障原因とその対処方法について具体的な説明があった。

なお会場の後ろの席からは機械や黒板での説明状況が見えにくいことから、今回初めてカメラマン付きでビデオカメラ二台が持ち込まれ、会場内側面二ヵ所に設置されたTVモニターに説明状況を映し出すという新しい試みも採用された。これは録画も同時に行なわれており、後日ビデオカセットにして会員に提供することも検討している。

開講式ではまずAOUの梅原靖三会長が、「勉強を重ねることで企業の質が向上し、ひいては国も良くなる。また勉強はその人が充実した人生を送るためのひとつの手段でもあると思う」と挨拶。

AOU研修委員会の佐久間正則委員長は、「ビデオカメラ採用で講義内容がよりわかりやすくなると思う。リラックスして受講を」と述べた。

同協議会の吉田会長は「わからない点があればどんどん質問して理解を深め、AM機のハイレベルなエンジニアとして職場でその成果が発揮できるよう期待している」と語った。

講義は講師の三社が各二時間ずつ担当し、初日はセガ社とナムコ、二日目はタイトーが行なった。

セガ社の講義は関西AMサービスセンターの桜井久也氏が講師となり、クレーン機「ドリームキャッチャー」をある程度分解した形で持ち込み説明した。

第9回技術研修会にて、上は開講式、下はセガ社による説明のようす

同氏はエラー、トラブルを通して配線図の見方、追い方の習得を主眼として講義を進めた。同社製品に使用しているワイヤーコードの色と配線図上のコード番号、同機のレギュレーターやスイッチなどのメカ部分、さらに配線図の構成と各部品への信号の伝わり方、テストモードやエラーメッセージなどについて説明した後、持ち込んだ機械に人為的に故障を起こし、その故障個所をテスターによって実際に調べていく方法を実演した。

セガ社の桜井久也氏

ナムコの古川浩氏

タイトーの勝目英人氏

ナムコの岩下昌三氏

近畿地区協の吉田勲会長

AOUの梅原靖三会長

ナムコからはサービス部大阪サービスセンターの古川浩氏と岩下昌三氏が講師として招かれ、「ファイナルラップ3・SD」を持ち込んで講義が進められた。

同機のステアリング、シフト、ペダルなど操作部分のトラブル、メイン基板の不良への対処方法のほか、TVモニターの調整の仕方、機械の設置時や部品交換時の調整手順などについて、具体的に説明した。

タイトーは技術サービス部サービス課の勝目英人氏を講師に、水信昭治氏と木下克也氏が説明に加わり、フリッパー「ホワイトウォーター」を持ち込んで講義した。

ヒューズの位置とその働きを示し、よく起こる故障の原因をフローチャートで説明。また電源スイッチ、コインメカ、コイル、フリッパーボタン、ランプ類などについて、作動しない場合の原因と点検方法などを例を示しながら詳しく解説した。

講義終了後に閉講式が行なわれ、佐久間研修委員長は、「それぞれの講義が一機種の機械に絞っての説明になったことでわかりやすかったと思う。録画したビデオは短時間に編集したカセットを作りたい」と述べた。また同協議会の西山清治副会長は、研修会開催に携わった人々の労をねぎらい最後の締めくくりとした。

受講者には全員、修了証書が佐久間研修委員長から手渡された。

ザップが東京で

Q—ZAR開設

エスシーシーと提携して

㈱ザップ(本社東京、三浦慶政社長)は、対戦型レーザーシューティング「Q—ZAR(キューザー)」を設置した国内初のロケを八月七日、東京・西荻窪の「西荻窪アミュージアム」と渋谷の「ドクター・ジーカンズ」内の二ヵ所に同時オープンさせた。

「Q—ZAR」はオーストラリアの電子機器メーカーが八六年に開発したものだが、八九年に英国レジャーコープ社が同機に関するすべての権利を買い取った。現在英国を中心にスペインなど欧州に約百五十ヵ所の同ゲーム施設があるとのこと。

日本ではザップが今年初めに国内総代理店契約を結び、八月に二つのロケをオープンさせ、AMショーでも紹介した。

同ゲームは、標的となるベストを装着しレーザーガンを持ったプレイヤー同士が撃ち合いを展開するもので、敵に命中すると音声が流れ、撃たれるとベストが震動。ゲーム終了後はスコア記録カードが手渡される。

西荻窪アミュージアムでの「Q—ZAR」によるプレイの一場面

西荻窪のロケは㈱エスシーシー(本社東京、太田紘社長)との共同経営で、ザップが運営。約八千万円を投資し、三百六十平方㍍のフロアを使用。うち"アリーナ"と呼ばれるプレイフィールドが約二百十七平方㍍あるほか、プレイ前のゲーム説明ルーム、ベスト装着ルーム、エントランスルームで構成されている。同ロケではゲーム説明十分、プレイ十分の計二十分で一回プレイとし、利用料金は十八歳以上が九百円、中高生八百円、小学生以下六百円に設定。プレイ人数は一回十人から三十人まで(いずれも半数で敵味方に分かれる)で運営。営業時間は午前十一時から午後十一時(金、土、祝前日は午前零時)までとなっている。

「ドクター・ジーカンズ」内のロケはザップ直営で一階に設けられ、アリーナの面積は約百三平方㍍と小さい。今後は、フランチャイズ形式で二百—三百平方㍍の規模の施設を二年間で全国五十ヵ所まで増やす予定。

F1GPの権利持つ
フジテレビ提携
セガ社が家庭用で共同開発

㈱フジテレビジョン（本社東京、日枝久社長）と㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の両社は十月十三日、東京・高輪の新高輪プリンスホテルで共同記者発表会を開き、セガ社家庭用TVゲーム「メガ－CD」用ソフト「F1ワールドチャンピオンシップ93〃ヘブンリー・シンフォニー〃」を共同開発したことを明らかにした。

同発表会には報道関係者約二百名が参集し、フジテレビから富田徹郎常務と今村将スポーツ局長、同テレビ番組「F1グランプリ」の川井一仁キャスター、セガ社から木下紘一専務、HE事業部の鎌田繁雄部長、CSソフト研究開発本部の重田守本部長が出席した。

両社はこれまでさまざまなイベントで協力してきているが、「F1グランプリ」ブランドのマーチャンダイジング事業を積極的に展開しようとしているフジテレビと、家庭用TVドライブゲームでもリアリティ指向を強めようとするセガ社の意向が合致し、昨年十月一日に共同開発プロジェクトをスタートさせたもの。

記者会見でセガ社の木下専務は、「F1グランプリはフジテレビが七年間独占中継をしており、F1と言えばフジテレビというイメージが定着しているので、共同開発により実写映像と実際のデータを使い、テレビ番組とゲームのメディアミックスを図っていきたい。なお『メガ－CD』は九一年発売以来、国内で約三十万台、海外ではその約三倍の台数を出荷している。CD－ROMの容量の大きさはマルチメディアにつながる。これを機会にマルチメディアの分野にも取り組んでいきたい」と挨拶した。

フジテレビの富田常務は、「セガ社はゲームの世界では革新的、意欲的なメーカーだ。今回の共同開発ソフトは、テレビ放映以外でF1グランプリの感動をリアルに伝えられるものになると確信している。CD－ROMは広範囲なアプリケーションが考えられるので、当社もこのソフトを足掛かりにマルチメディアの展開を進めていきたい」と述べた。

また同ソフトの販売についてセガ社の鎌田部長は、「ワールドワイドな展開で、日本を含むアジアは来年四月、米国では七月、欧州は八月にそれぞれ発売する予定だ。日本での予定価格は七千八百円。CD－ROM対応ソフトとしては全世界で初のミリオンセラーを目指している」と語った。

フジテレビの今村局長は、「当社は九二年からF1グランプリをTVゲーム化する権利を得て、これまで数社に許諾してきたが、今回は共同開発ゲームなので〃F1のフジテレビ〃に恥じない仕上がりになっている」と述べた。

この後、セガ社の重田本部長がゲームコンセプトについて、アドバイザーとして出席した川井キャスターがゲームの特徴などについて説明した。

当日はほぼ完成に近い同ソフトがデモンストレーション画面で紹介された。なお両社では、今後も同ソフトを中心とした共同企画事業を進めていくとしている。

右側上の写真は（左から）フジテレビの今村局長、富田常務、川井キャスター、セガ社の木下専務、重田本部長、鎌田部長。下はプラネットワークの（左から）斎藤正常務、水島社長

トーワジャパンが
東西で新製品展
タイトーら2社も協賛

㈱トーワジャパン（本社東京、正岡力社長）は同社初のプライベートショーを、東京会場は十月五日、新宿のセンチュリーハイアットで、大阪会場は七日、梅田のヒルトンホテルでそれぞれ開催し、八月AMショーで参考出品したものを完成品として展示した。

同ショーは㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）とシステムサービス㈱（本社東京、佐藤隼夫社長）の二社が協賛し、両社製品も展示された。これにオペレーターら関係業者が東京会場は約四百人、大阪会場は二百五十人が参集した。

出品機のうちトーワジャパンの主力製品は、巨大パチンコ式ゲーム機で、ハンドルを回すと景品カプセルがボールとしてそのまま盤面へ弾き飛ばされる「パチパチジャンボ」と、同機のコンパクト版「パチパチパラダイス」。

これは盤面の入賞ホールにカプセルが入ると中央のデジタルスロットが回り、同数字三つが揃うとそのカプセルが払い出されるもの。AMショー出品時は途中でカプセルが割れたりしたが、改良を加えて今回紹介された。

このほかディストリビューターでもある同社は、NMK、サン電子、バンプレストなどのTVゲーム機も出品した。

タイトーは「ファースト・ファンキー・ファイター」「グランドエフェクト」など、システムサービスは景品の新作を展示した。

パイオニアから
「ホットキッス」
プラネットワークが営業

㈱パイオニア（本社東京、松本誠也社長）は十月六日、同社本社で内覧会を開き、ビデオジュークをボックス内で楽しめるようにした「ミュージックビデオカプセル」（愛称ホットキッス）を発表した。

これはボックス内の二人用ベンチシートに座り、前面の四十一㌅スクリーンでプロジェクター方式によるLD映像を見ながら、周囲に合計二十二個もあるステレオマルチスピーカーと座席に内臓されたボディーソニックにより臨場感のある音楽を楽しむというもの。

ボーカルを際立たせた〃ライブ〃、音の広がりがある〃ホール〃、重低音を強調した〃ディスコ〃の三モードから選択でき、音量は十段階に調整可能。ソフトは二十㌢LD二十枚（計百二十曲以上）を収納。ボックスの大きさは幅二百二十㌢、奥行百八十㌢、高さ百五十㌢。利用料金は一曲二百円、三曲五百円に設定。

同社ではAM業界向けの製品を作っていく方針を固めており、「最初は自社のノウハウを生かせるものから始めようということでLDジュークを応用したこの製品を開発した。ほかにもいくつか企画を持っており、次のステップでは業務用ゲーム機の開発も考えている」としている。

同機は音楽著作権の関係もあることから販売は行なわず、同社子会社でジュークやカラオケ、AM機器のレンタルを主な業務とするプラネットワーク㈱（本社東京、水島孝雄社長）が直接オペレートしていくことになっている。

3画面映像シミュレーター
回転と上下運動
タイトー「スピンドレックス」

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）はこのほど映像シミュレーター装置「スピンドレックス」を開発、その第一号機を東京・町田市の「タイトーパーク・キャノンボールシティ」（本紙第460号参照）に設置し十月二十三日営業運転を開始した。

同機はゲーム場部分の「GMCスタジオ」に設置されたもので、同社「D3―BOS」を一回り大きくした球形の乗物が三百六十度方向に回転するだけでなく、上下動も行なうというもの。

幅三メートル、奥行五メートル、高さ三・二メートルの球形状の乗物（三軸駆動）の左右両端が三本のアームに支えられ、うち二本のアームに設けられたシリンダーの伸縮により乗物を上下させるシステム。上下動の幅は三十センチで最大〇・五Gの負荷がかかる。

内部は「D3―BOS」より広く、画面も二十九インチ型の両側に二十一インチ型TVモニターを加えて三面マルチスクリーンとなり、また六チャンネルスピーカーによる立体音響を採用したことで迫力を増した。二人乗りで座席はバケットシート。安全ベルト、セーフティレバーを備え乗客の肩から腰までを固定する。

映像ソフトはCG画像によるローラーコースター走行「ロケットコースター」で、高所から疾走して下降する場面などでは上下の動きが効果を発揮する。現在はこのソフト一種類だけだが、順次新作を投入していくとのこと。作動時間は二分三十秒で、利用料金は一回六百円。同ロケではプリペイドカード方式で、乗る前にカードリーダーに差し込む。運転は係員が常駐し操作している。

映像シミュレーター「スピンドレックス」の外観。回転する球形乗物が両端のアームシリンダー駆動により上下動する

〝ネオジオ〟攻略ビデオ
「侍スピリッツ」
タイトーのゲーム音楽CDも

SNK〝ネオジオ〟ソフト「サムライスピリッツ」の攻略ビデオとLD、タイトー「ナイトストライカー」のゲーム音楽CDが、いずれもポニーキャニオンから十一月十九日発売となった。

「サムライスピリッツ」は〝十二剣士烈伝〟という副題があり、剣士キャラクターごとのゲーム攻略とエンディングシーンのほか、ゲームプレイではなかなか見られない場面、ゲームのオリジナルキャストによるナレーションも収録。VHSビデオカセットとLDとも価格四千六百六十円。

「ナイトストライカー」はサイトロンの〝名盤シリーズ〟で、ZUNTATAのアルバムからの二曲に新バンド「HIP」のリズムミックスを加えて収録。価格千五百円。

神奈川県協・通常総会
共同購入を推進
組合名変更は継続審議

神奈川県アミューズメント・マシン・オペレーター協（事務局横浜市、組合員三十四社、宮治実理事長）は九月二十五日、川崎市内の「八丁幸」で第八期通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任十社を含む二十五社が出席。第八期（九三年七月末まで）事業報告案、収支決算案、第九期事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

また組合員の賦課金については前期と同じ月額五千円とすること、新年度の組合借入最高限度額を一億円とすることをそれぞれ承認。このほか共同購入事業の手数料は最高五％までの範囲内で、その都度理事会で決めることを了承した。なおAOUからの依頼による組合名の変更については、理事会で継続審議することになった。

総会終了後は懇親会が行なわれた。

事務所移転

㈲スカイ＝大阪市淀川区十三本町三丁目六番二十七の一一〇二号、☎三〇九―八六〇二、中嶋恵子社長。

社名変更

㈱トリン（旧・㈱コックドール）＝広島市中区大手町五丁目十五の二十二、☎（〇八二）二四七―六四四四、岡本貴世子社長。

支店開設

コナミ㈱・名古屋支店＝名古屋市中村区名駅四の二十七の二十三、☎（〇五二）五六二―四五六七、赤木浩二支店長。

論潮
別の法律？

「現行風営法は、子どもを客対象とするAM業界にはなじまないので、規制が必要ならば、まったく別の法律（たとえばアミューズメント法など）を制定するよう働きかけたい」という考えが、業界の一部にはあるらしい。

もっとも、具体的なプログラムなりが示されていないので、ほとんど無視してよいと思われるが、こういう考え方をする人は、風営法によって規制された理由などをあまり知らないのではないか。

第一に風営法で「八号営業」を新設した主な理由は、遊技機賭博の未然防止であり、これはメダルゲーム場営業を含むAM業界にとって避けられないものとなった。遊技機賭博は警察による取り締りを強化することによってしか防止できない以上、風営法で規制すべきかどうか、いぜん議論は続けられてもいいと思うが、遊技機賭博が大きな問題となっていることを忘れて「別の法律で」と言うのは、よほど現実離れしているのではないか。

第二に、「大人だけでなく子どもも客として入場する」という点については、「八号営業」にしかない特徴ではあるが、それがどういう不都合を生じることになるのかについて何も示されていないのもおかしい。

これはどうも、風営法で「八号営業」を新設したのは「不良少年のたまり場」になっているとの説が強かったため、と見ていることによる。この点については確かに因果関係は不明で、不当な理由と言えるが、それでも「別の法律で」ということにはならない。まず風営法の規制対象から、規制の不必要な営業を除外することのほうがよほど建設的である。

第三に、「どうしても規制が必要なら」という、規制のありかたが問題である。何のために、どういう規制が必要なのか、具体的に示されていない。今や連立政府では規制緩和が唱えられているのに、不必要な規制までまだ温存させるというのは、時代に逆行する考えだろう。まったく迷惑なことではないか。

AMOA・EXPO'93　AMOA・EXPO'93　AMOA・EXPO'93

景気浮揚待ち望む声も とりあえず「MKII」

WSM社グループの勢いなお強力
アタリゲームズ社は来年新ゲーム

タイトー・アメリカ社の小間で（左から）中西義典副社長、日本システムの村上栄司社長、台湾のピーター・チャン氏、サムエル・チャン氏、タイトー・田辺勝彦常務

SNK・オブ・アメリカ社の小間で（左から）北沢道明社長、SNK・川崎英吉社長、高木慶治専務、西山隆志常務

米国のAMOAエキスポ93（十月二十一―二十三日、カリフォルニア州アナハイム）は、ディズニーランドの近くにあるアナハイム・コンベンションセンターで開催され、インディアンサマーと呼ばれる暑い陽ざしに囲まれた。すぐ近くにマリオット、ヒルトンなどの大きなホテルがあって便利なことから、会場としては申し分なかった。

米国の業界は、国全体の景気が回復基調にある（株価は特に上昇を続けている）というのに、なぜか伸び悩んでいる。このためAMOAエキスポ93の出展規模が記録的だとされるにもかかわらず、それほど明るい雰囲気ではないと思われる。事務局発表では、約二百七十社が千二小間を使用し、これは記録的な小間数だとした。また登録入場者は、過去十年間で最高の八千三百三十二人（前回約七千五百人）と伸びた。

しかし、TVゲーム機ブームで沸いた八二年の一万三千人にはとても及ばない。

米国ではヒット作のミッドウェー社「モータルコンバット」の続篇、「モータルコンバットII」への期待が大きいことから入場者が増えたのかも知れないが、大きな弾みにはなっていない。VRゲーム機、リデムプションも市場を盛り上げるには至っていない。しかしフリッパーだけは、いぜん好調に伸ばしている。

VLT機を制限

AMOA事務局によると、米国には約四千五百のオペレーター会社があり、二百三十万台の機械を運営している。その内わけはTVゲーム機九十三万五千台、フリッパー八十七万台、プールテーブル二十四万四千台、電子ダーツ十六万五千台、クレーン類五万五千台、その他アーケードゲーム機やキディライドなど六万五千台。このほか二十五万―二十七万台のTVギャンブル機が、VLT（ビデオ・ラッタリー・ターミナル）として新市場を形成している。

米国以外から見てもっとも理解しにくいVLT機は、要するに換金用プリントを出すTVポーカー機などのこと。一回の最高賭け金、最高ペイアウト金額など制限されており、財源になるからとモンタナ、サウスダコタ、ルイジアナ、オレゴンの各州で導入されてきている。うち州政府が直営するオレゴン州以外では、オペレーターの新たな市場になるとして、AMOAはこれらVLT機の合法化を推進。このためAMOAエキスポでも、VLT機は主な出品機となってきた。

ところが、これらのVLT機は本質的にはギャンブル機であり、今回の開催地であるカリフォルニア州南部では、州法でこれらギャンブル機を禁止している上に警察による取締りが伝統的に厳しいことから、AMOAエキスポ93ではギャンブル機の出品は全面的に禁止し、主催者は出展社にそのことを八月ごろ通知した。これはTVポーカー、TVスロットなどあらゆるギャンブル機を展示会から締め出すというもので、どうしても出品するなら中身を空にしたキャビネットだけにしなければならない。

AMOAでは、このために出展をキャンセルするなら出展料を返却するとし、結局四十一小間がキャンセルとなった。しかし、この分野以外での出展希望社が残っていたのですべて小間を埋め、AMOAではなんら不都合は生じなかった。

それでもVLT機を積極的に展開してきているIGT社やVLC社らはキャビネットだけを展示するなどの形で出展。さまにはならなかったが、それなりの意義はあった。

思うに、米国ではゲーミングエキスポというギャンブル機の国際的展示会があるし、また概念上アミューズメントとゲーミングは米国できちんと区分されているので、AMOAエキスポではギャンブル機を排除したほうが便利ではないか。その意味で、今回のショーはこれまでの曖昧さを取り除く、すっきりした展示会となった。

しかし、AMOAエキスポ全体からすると、これまでその一角を形成してきたVLT機の出品が火が消えたようになくなる、というのも問題らしい。このため今回のショーは、景気が上向いているという好条件にもかかわらず、いつもと比べ勢いがない、盛り上がりに欠けるという印象を与えた。これらの問題をどうするか、AMOAはVLT機について再考すべきことかも知れない。

VOR（ビジョン・オブ・リアリティ）社の小間で初めて実物が披露されたVORシステム

セガ・エンタープライゼスUSA社の小間で（左から）セガ社・鈴木久司常務、米国セガ社の中川昌弘副社長

米国ストラータ社の小間で、ずらり並んだ「ドライバーズ・エッジ」もCG技術による。小さいメーカーだが、よく伸ばしてきた

米国ミッドウェー社／ウィリアムズ社（WMS社グループ）の小間で。「モータルコンバットII」に対する人気は高い

AMOA・EXPO'93　AMOA・EXPO'93　AMOA・EXPO'93

《TVゲーム機》

VRゲーム4社

TVゲーム機、フリッパーなど伝統的なAMゲーム機の市場はやや回復基調にあり、米国全体の景気がよくなれば十分に期待ができる。最近話題になっているバーチャルリアリティ（VR）ゲームも、話題作りという面で少しは盛り立てているが、まだ商品としてはっきり確立していない。エジソンブラザーズ社が導入した英国製「バーチャリティ」の後、昨年から今年にかけAWT社、VR8社、そしてVOR社がそれぞれ新製品を発表してきた。

AMOAエキスポ93ではAWT社が、従来のシットダウン式「リアリティロケット」のほか、スタンドアップ式と新型アップライトタイプを披露。後者はHMD（ヘッド・マウンテッド・ディスプレイ）を太いコードで結ぶもので、ベトソン社の小間にも置かれた。ソフトは新作「サイバータッグ」を含め三作あり、充実した。

VR8社は、突然の社内事件で消えかかったがカムバックして出展。新作ソフト「バーチャル・スターファイター」を未完成ながら披露した。

展示会で初出展となるVOR社は、宇宙船タイプのコックピット、軽量HMD、第一作ソフト「サイバーゲイト」、そしてシルバーメタル調のユニフォームを着たモデル嬢で派手にデモを繰り広げた。プレイヤーが座るとちょうど手元に操作パネルがあり、なかなか良さそうである。VOR社は大きな投資で、何台も設置した「VORセンター」の計画など、大きな構想を持っている。しかし、逆に構想が先行しすぎているという指摘がある。

もうひとつ、スペクター・インターラクティブ・システム（SIS）社が小さい小間ながら、「ブースターVRエンジン」という基板で3D映像を実現した「VR3Dコンピューティング・プラットフォーム」を披露した。これは二人用で、向きあって椅子に座り、独特のHMDを装備し、手前のコントロールレバーを操作するもの。ハードとして開発、ソフトは別ということらしい。

こうしたVRゲーム機が以上四社から出品され話題にはなったが、今後どう市場を形成するのかまだ明らかではない。

モータルII人気

米国市場で最も多いのはTVゲーム機であり、このところミッドウェー社（ウィリアムズ社と姉妹会社。どちらもWMS社の子会社）の実写格闘もの「モータルコンバット」、実写バスケットボール「NBA JAM」がリードしてきた。カプコン「ストII」シリーズやSNKの「ネオジオ」ソフトもいいが、WMS社グループによる独自の開発と、ゲームの作風が米国で人気を呼んでいるのだろう。このためTVゲームではリード役のアタリゲームズ社が、ヒット作に恵まれないという奇妙な現象が一、二年続いている。

WMS社グループは今回、"MKII"と称する「モータルコンバットII」を前面に押し出し、オペレーターの期待に応えた。AMOAエキスポ93で最も人気を集めたゲームであるが、画面の中で相手を斬るとドット状の血が飛び出す表現などあり、日本から来た業者は首をかしげる。

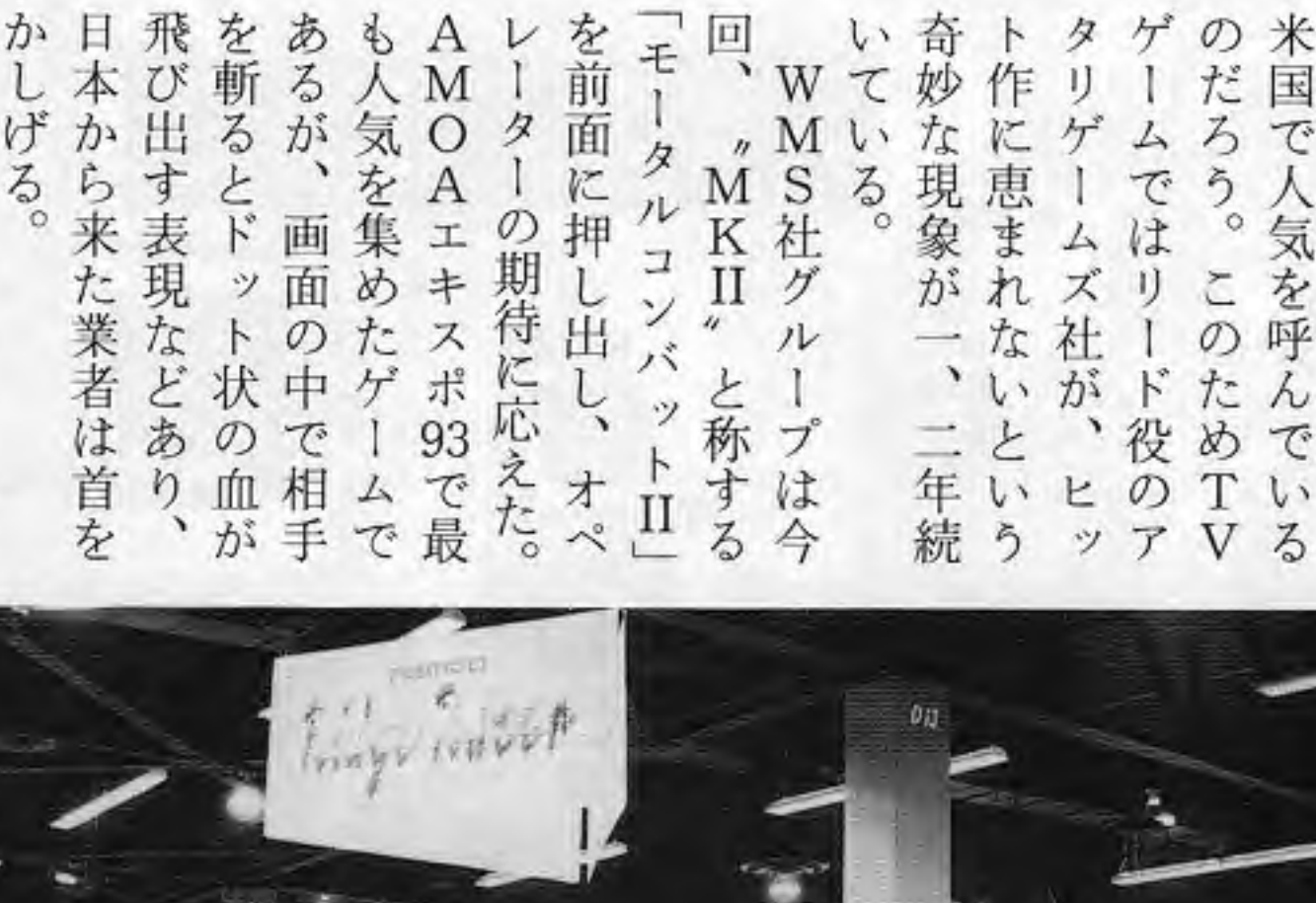
これはTVゲームの暴力シーンという問題になるところである。「TVゲームはファンタジー（つまり虚構）であって現実と違うし、その違いを知っている」という十代の子どもによる投書が『タイム』などのマスコミに載っているが、「そういう違いを知らない人がいるのも事実だ」と、『リプレイ』のマーカス・ウェッブ編集長は問題点を指摘する。プレイヤーは問題にしないのが明らかであるが、今後さらに論議が広がる可能性もある。

一方、アタリゲームズ

ナムコ・アメリカ社の小間で（左から）橘正裕社長、ナムコ・中村雅哉社長、ナムコ・アメリカ社のケビン・ヘイズ氏、フランク・コーゼチーノ氏、ナムコ・田代泰典取締役

米国プリミア社の小間で（左から）アメリカン・サミーの鈴木義治社長、サミー工業・里見治社長、プリミア社のギル・ポーラック社長、サミー工業・鈴木実本部長

アイレム・アメリカ社の小間で「ニンジャ・バットマン」を間に（左から）アイレム・中野哲雄常務、アイレム・アメリカ社の藤本正浩副社長

米国SIS社による「VR3Dコンピューティング・プラットフォーム」の利用例から

ナムコ・アメリカ社の小間で、CGドライブゲーム機「リッジレーサー」（中央）の展示のようす。精密描写が注目された

米国コナミ社の小間で、「ラン&ガン」（スラムダンク）などの展示のようす。同社はこのほどコインオプ（業務用）部門社長のポストを新設した

AMOA・EXPO'93　AMOA・EXPO'93　AMOA・EXPO'93

ジャレコUSA社の小間で(左から)セタUSA社の静間智一社長、セタ・富士本淳社長、英国エレクトロコイン社のジョン・スタジーデス社長、ロムスター社の保木孝仁社長

ジャレコUSA社の小間で（左から）ジャレコ・沢井浩部長、ジャレコUSA社の井川真一社長、ジャレコ・金沢義秋社長

カプコンUSA社の小間で「スーパーSFII」と（左から）中山喜仁社長、平尾一氏COO（チーフ・オペレーティング・オフィサー）、ブライアン・デューク氏

社は、ガエルコ「ワールドラリー」と、キャビネット「ショーケース33」を展示、新ゲーム「サイバーストーム」を予告したにとどまった。「ウォッチ・アタリ・ロア94」（94年にアタリがほえるのを見よ）というスローガンが目立つが、中島社長によると、残念ながら新ゲームが未完成なので披露できないとのこと。

米国のメーカーからはストラータ社が初の本格的ドライブゲーム機「ドライバーズ・エッジ」ミニコックピットと、実写取り込みの「NFLハード・ヤーデッジ」で一段と勢いを強めた。同社はインクレディブル・テクノロジー（IT）社の姉妹会社、「タイムキラーズ」をヒットさせた。

LDガンゲーム機をヒットさせたALG社は、新作ソフト「ドラッグウォーズ＝クライムパトロール2」と、「シュートアウト・アト・オールド・ツーソン」を、CD−ROMによる小型キャビネットとともに紹介した。米国製の主なTVゲームは以上で尽きる。

日本の新ゲーム

日本製のTVゲームはほとんどが、すでにAMショーで先に発表されているものであるが、それでも新作がいくつかあった。うちカネコUSA(金子製作所)社は、AMショーに出展していないのですべて未発表だ。同社のTVゲーム機はグラフィック機能を強化しているのが特徴で、きめ細かい画像表現となっている。

ドイツ市場向け「ギャルズパニックII」で、早押しクイズを加え全体にヌードを抑えた「同・クイズバージョン」。家庭用から移植した「ボンクス・アドベンチャー」(究極！PC原人)。そして武士の斬り合いをテーマにした「ブラッド・ウォリアー」（大江戸ファイト）。最後の「大江戸ファイト」はとくに好評。

米国ファブテック社の小間で披露されたセイブ開発の「ライデン（雷電）II」も、前評判がよい。前の「雷電」が長期稼いだ実績に加え、見映えのする攻撃パターンで注目された。

業務用に戻ってきたサン電子は、米国子会社のサンソフト社から久しぶりに出展。開発中の「パンキー・ドゥードル」を出品。オーソドックスなゲーム開発だが、まだ固まっていない。

アトラスは家庭用子会社だったアトラスソフト社が初めて出展、「パワーインスティンクト」（豪血寺一族）を披露した。

米国テクモ社は新ゲームがなく、直前に出展をキャンセルした。テクノスジャパンの米国子会社は、今回出展しなかったが、映画「ダブルドラゴン」に伴い、同ゲームの新作を開発中とのこと。

アメリカン・サミー社はSSVシステムの格闘ゲーム「サバイバルアーツ」が好評だった。NMK「サンダードラゴン(雷龍)2」も出品、出展を本格化している。

アイレム・アメリカ社は継続出荷中の「スキンズゲーム」（メジャータイトル2)に加わえ、「ニンジャ・バットマン」(野球格闘リーグマン）を出品した。

カートリッジ交換方式の「NEO・GEO」を推進している米国SNK社は、ヒットソフト「サムライショーダウン」(サムライスピリッツ）に加え、「フェイタルフューリー（餓狼伝説）スペシャル」を出品、盛り上げた。

カプコンUSA社は「スーパー・ストリートファイターII」を出品。ショー前に出展しなかって、目新しさはないが、売上げがめざましく評価は高い。

画面写真（左上から右下へ）ミッドウェー社「モータルコンバットII」、ストラータ社「ドライバーズ・エッジ」、金子製作所「大江戸ファイト」と「究極PC原人」、下はファブテック社が披露したセイブ「雷電II」

CGゲーム評価

CG画像によるTVゲーム機も今回大いに注目された。米国セガ社はCG格闘ゲーム「バーチャファイター」のほか、「エイリアン3ザ・ガン」、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を披露した。ナムコ・アメリカ社はCGドライブゲーム「リッジレーサー」のほか、「サイバースレッド」、「ニューマン・アスレチックス」と充実した。

米国コナミ社は「ラン&ガン」（スラムダンク）が好調。「ポリネットコマンダーズ」(ポリネットウォリアーズ）なども出品。「リーサルエンフォーサーズ」のキット販売化も発表した。

タイトー・アメリカ社は「プライムタイム・ファイター」（トップランキングスターズ）、「エキサイティング・アニマルランド」にとどまった。

データイーストUSA社はネオジオ用ソフトの「スピンマスター」（ミラクルアドベンチャー）、「ナイトスラッシャーズ」の紹介にとどまった。

ジャレコUSA社は「グランプリスターII」までの完成品タイプと、32ビットシステム基板の「スーパーストロングウォリアーズ」など紹介した。

以上のほか韓国系と見られるJ−WORLD社が、格闘ゲーム「リベリアンX」を出品したが、未完成でよく分からない。

フリッパーを含むアーケードゲーム機なども多かった【次号に続く】。

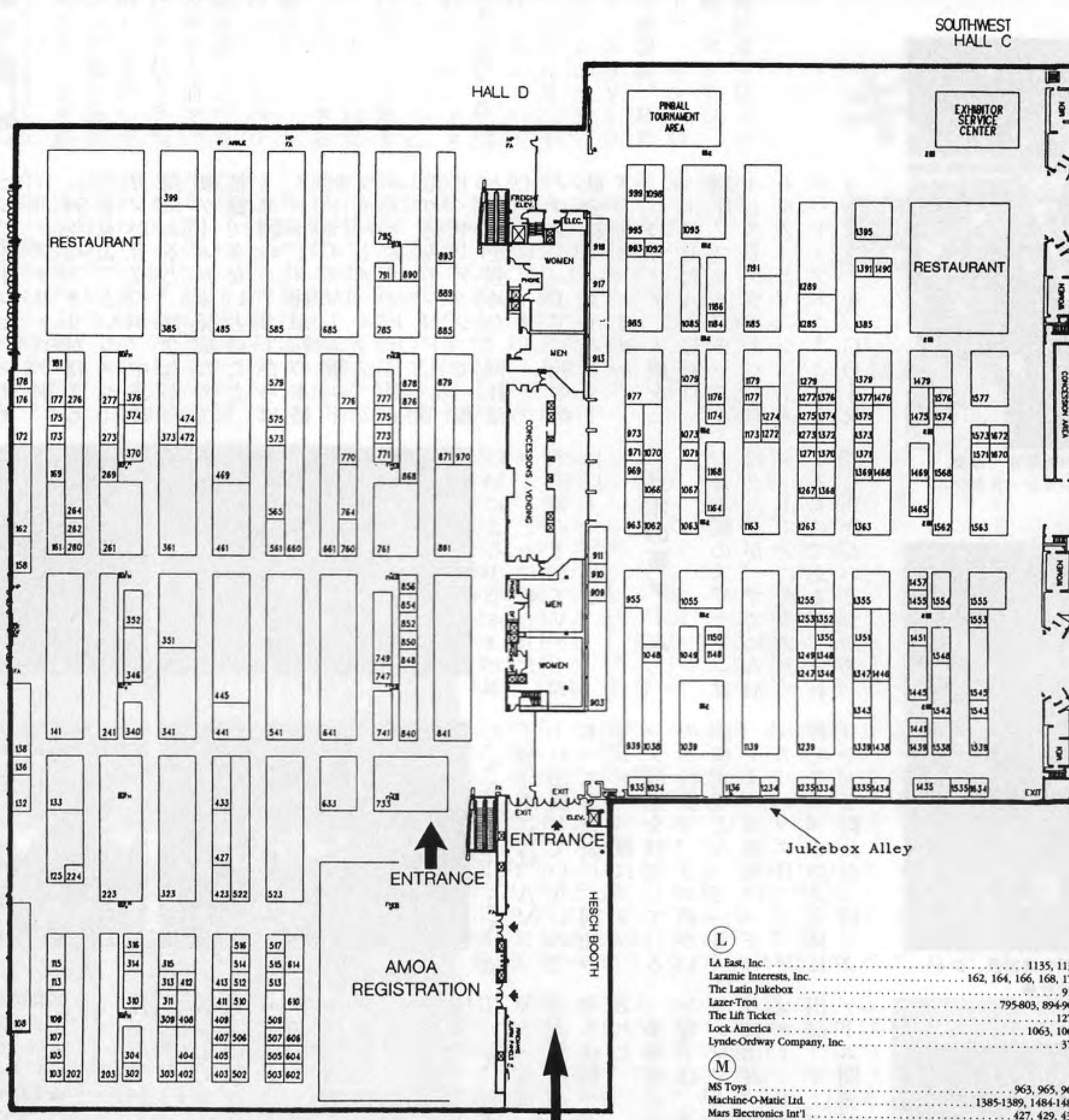
米国セガ社の小間で「バーチャファイター」に人気が集まっているようす。キャラクターのパネル表示もあっさりしていて良かった

米国ファブテック社の小間のようす。正面にあるのがセイブ「雷電II」で、ゲームを試みる人が絶えない

AMOA·EXPO'93

AMOA·EXPO'93 AMOA·EXPO'93

出展社一覧表

最終版のAMOAエキスポ93出展社リストを参考のために収録するが、その後VR8社の追加出展など変更部分がある。なお小間の単位は十平方フィート（約九平方メートル）で、AMOショーとほぼ同じだ。

Expo '93 Exhibitors

A

A & A Co./Parkway Machine Corp. 610, 612
A.L.D. Services, Inc. 1465, 1467
AMOA International Flipper Pinball Association .... Hall C
Ace Novelty 125-131, 133-137, 226-230, 232-236
Acme Premium Supply Corp. 125-131, 133-137, 226-230, 232-236
Action Lighting 115, 117
Advanced Games and Engineering 1334
All Plush, Inc. 1542, 1544, 1546
Alter Enterprises 878, 880
Alternate Worlds Technology 1574, 1576
Alvin G & Co. 1379, 1381, 1478, 1480
American Alpha, Inc. 1179-1181, 1278-1280
American Changer Corporation 1174
American Darters Association 1267, 1269
American Games, Inc. 407
American International Shuffleboard 303, 305, 307
American Laser Games 913-916
American Sammy Corporation 385-397, 484-496
Amusement Business 311
Amusement Emporium Inc. 433-437
The Amusement Equipment Exchange 1568, 1570, 1572
Amutec Kiddie Rides 1375
Amutronics, Inc. 1073, 1075, 1077
Arachnid, Inc. 461-467, 560-566
Aristocrat Leisure Industries Pty. 1577-1581, 1676-1680
ARMS, Amusement Redemption Management Systems 138, 140, 142, 144
Asahi Seiko, Inc. 132, 134
ASCAP 1439
Atari Games 541-557, 640-656
Atlus Software, Inc. 370-372
Automaten Limburg B.V. 1468-1474
Automatic Products 614, 616

B

Bafco/Kiddie Rides International 1168, 1170
Base 2 Technologies 971
Baton Lock & Hardware Co. 773
Bay Tek, Inc. 879-881, 978-980
Bee International 1076
Bergmann U.S.A., Inc. 1548-1550
Betson Enterprises 660-680, 661-681
Betson Imperial Export 660-680, 661-681
Betstar Ltd. 660-680, 661-681
Biederman Design Labs 889, 891
BMI 515
Bob's Space Racers, Inc. 861-869, 960-968
Bonita Marie International 138, 140, 142, 144
Bottelsen Dart Co. Inc. 109-111
Brady Distributing Company 1571, 1573
Dan Brechner & Co. 264-274
Bromley Incorporated 963-967
Brown & Williamson Tobacco 506, 508
Bulldog Amusements/Leprechaun, Inc. 565, 567, 569, 571
Bundra Games Corp. 995, 997, 1094, 1096

C

California Games, Inc. 1373
Canadian Coin Box Magazine 1335
CAPCOM 485-503A, 584-602A
Carousel International Corp. 1395-1397, 1494-1496
Catch the Chance Inc. 177, 179
CDS (formerly C.D. Jukebox Kit Co.) 1234
Century Vending 1469, 1471
Chicago Lock Co. 309
Classic Inc. 1445-1449
Clever Devices Ltd. 1553
Coastal Amusement Distributors 361-371, 460-470
Coin Acceptors, Inc. 340, 342
Coin Bill Validator, Inc. 1475, 1477
Coin Concepts, Inc. 1239-1245, 1338-1344
Coin ConneXion/Video Lottery Assoc. 409
Coin Controls International 561, 563
Coin Journal Co., Ltd. 411
Coin Mechanisms 158, 160
Competitive Products Corporation 1369
Compuline, Inc. 512
Condor Creations 1273
Conlux U.S.A. Corp. 1374

D

D & R Industries 1235
Dart Mart Inc. 885, 887
Dart World Inc. 764, 766, 768
Data East , Inc. 323-337, 422-436
Deltronic Labs, Inc. 890, 892
Designs International, Inc. 1353
Diana Marketing Cia 1348
Digital Disc of America 1034, 1035, 1036
Dillon Importing Co. 1067, 1069
Dixie-Narco 760, 762
Doyle International, Div. Doyle & Associates. 871-877
Dynamo Corporation 445-457, 544-556

E

Eagle Lift 775
EAGO Company/Barma-Wilson Corp. 606-608
Escalera, Inc. 173
ESD (Equipment Systems & Dev.) 850
Euroslot 513
Exidy 741, 743, 745
EYGO Company, Ltd. 1343, 1345

F

FABTEK, Inc. 1279-1281, 1378-1380
Falgas U.S.A. 1479, 1481, 1578, 1580
Fun Industries (dive. Johnston) 1070, 1072, 1074

G

G.A.T. Enterprises 113
G.D.C., Inc. 1434
GaMCO International Inc. 1363-1367, 1462-1466
The Game Doc 1455
Gemini Chemical Company 1377
Global Billiard Mfg. Co. 414, 416, 315, 317
Globe Ticket & Label Company 507
Good Stuff Corporation 1366, 1368
Grayhound Electronics Inc. 474-480
Great American Billiards 1173, 1175
Great Lakes Dart Distributors 276, 278, 280
Green Coin Machine Distributors 785-789, 884-888

H

H. Betti Industries, Inc. 660-680, 661-681
Hamilton Mfg. Corp. 1372
Hantarex Corp. of America 1263, 1265, 1362, 1364
Happ Controls, Inc. 108-120
HMS Monaco 269, 271
Hoffman & Hoffman 510
Hot Hits 911, 912
Huebler Industries, Inc. 310, 312

I

Imagination Leisure, Inc. 1164, 1166
Imonex 999, 1001
Imperial International 660-680, 661-681
Impressment Plus Inc. 412
Impulse Amusements 176
Innovative Concepts in Entertainment 1185-1189, 1284-1288
Int'l Game Technology (IGT) 1339, 1341
Intellicall, Inc. 316
Inter-Globe Inc. 1271
Intercard Inc. 175
International Laser Productions, Inc. 1538-1540
Irem America Corporation 1563-1569, 1662-1668
ISI Special Graphics Products 304, 306

J

J&H Watch 302
J&S Toys 404, 406
J-S Sales Company, Inc. 749-755
J-World, ... 1095-1101, 1149-1200
Jaleco, Inc. 585-603, 684-702
JCM North American Bill Acceptor 1066, 1068
Just Kiddie Rides .... 1191-1201 and 1290-1300

K

K-Scale 1247
K-TEL INTERNATIONAL, INC. 1071
KANEKO , LTD. 1253-1257, 1352-1356
Kiddie Rides U.S.A. 633-637, 732-736
King Plush 575, 577
Klopp Coin Counters 516
Knock-Out Games, Inc. 1184
Konami Inc. 740-756, 641-657
Kurita/Nikkodo, Inc. 1274, 1276

L

LA East, Inc. 1135, 1136
Laramie Interests, Inc. 162, 164, 166, 168, 170
The Latin Jukebox 910
Lazer-Tron 795-803, 894-902
The Lift Ticket 1275
Lock America 1063, 1065
Lynde-Ordway Company, Inc. 374

M

MS Toys 963, 965, 967
Machine-O-Matic Ltd. 1385-1389, 1484-1488
Mars Electronics Int'l 427, 429, 431
MAY LEI U.S.A., Inc. 313
Mayoni Enterprises 346-350
Mazzco 181
McO'River, Inc. 1555, 1557, 1654, 1656
Medalist Marketing Corporation 399, 401, 403A, 498, 501, 502A
Meltec, Inc. 868, 870, 872, 874
Merit Industries, Inc. 1163-1171, 1262-1270
Microsystem Controls Pty. Ltd/ESP 402
Micro Touch Systems 472
Midway Manufacturing Company 522-536, 523-537, 622-636
Mobile Record Service Company 935
Moloney MFG., Inc. 1186, 1188, 1190
Mondial International Corporation 1249, 1251
MTX 1148
Muncie Novelty Co. 224
Murrey & Sons Co. 1285, 1287, 1384, 1386
Music Operators Service 1048

N

Nadel & Sons Toy Corp. 770, 772, 774
Namco-America Inc. 141-157, 240-256, 241-257
NANCO-Nancy Sales Co. 413, 415, 417
National Sports Games 777-779, 776-780
National Ticket Co. 876
Neonetics, Inc. 1441
Neotec Graphic International 1098, 1100
New Image Technologies 1538, 1540
Noel Industries, Inc. 172, 174
Nortech, Inc. 509, 511
NSM America, Inc. 1139-1157, 1238-1256

O

O.K. Rentals & Mfg. 405
Omni 376-378
Oriental Trading Company, Inc. 1085, 1087, 1089, 1091

P

P & H Company, Inc. 260
P & T Electronics Co. 178
Pachinko Palace 1176, 1178, 1180
Peninsula Vending, Inc. 408, 410
Pentranic, Inc. 1435, 1534
Perfect 360 Controls 1371
Pinball Palace Game Sales 1277
Play Ball! Cards & Novelties 273, 275
Play Meter Magazine 856
Play-By-Play Toys & Novelties 261-267, 360-366
Playfair Shuffleboard Co. 277, 279, 281
Plush 4 Play 1545-1551
Plush Appeal 1562, 1564, 1566
Pop-A-Shot, Inc. 919, 920
Premier Technology 733
Prizes! 352, 354
Purple Star Inc. 893-903A

Q

Quick Silver Development Co. 970, 972, 974, 976

R

R.H. Belam Company 441-443, 540-542
Rainbow Crane 973, 975
Rebecca's 917, 918
Red Baron Distributing 1346
Repeat the Beat 909
RePlay Magazine 517
Revenco 403
R.J. Reynolds Tobacco 423, 425
RMK Sales, Inc. 169, 171
Rock-Ola Manufacturing/Antique Apparatus 955-957, 1050-1056
Roger Williams Mint 848
Romstar, Inc. 469-481, 568-580
Rowe International, Inc. 903-908, 939-953

S

Scan Coin, Inc. 1457
SD Tech. Dive. of General Video 1350
Seeburg International, Inc. 1039-1045, 1138-1144
SeeCoast Manufacturing Co., Inc. 505
SEGA Enterprises, Inc. (U.S.A) 223-237, 324-336
Shannon Transportation 573
Sharp Image Electronics Inc. 1446, 1448, 1450, 1452
The Silent Partner/Allstar Music 514
Skee Ball, Inc. 761-767, 860-866
Smart Industries Corp. Mfg. 202-216, 203-217
SNK Corporation of America 685-703, 784-802
Spectre Interactive Systems, Inc. 1391
Sportech, Inc. 1055-1057, 1154-1156
Spotlight on Hits 1051
Standard Change-Makers, Inc. 747
Standard Metal Typer, Inc. 852
Steiner Manufacturing & Sales, Inc. 1543
Strata Group, Inc. 351-357, 450-456
Street Beat 935
Sunsoft 985-991, 1084-1090
Super Auctions 1476
Superior Toy & Novelty Corp. 1062, 1064

T

T&N Fun Factory 1539-1541
Taito America Corp. 341-349, 440-448
Taito America Corp. 341-349, 440-448
Tecmo Inc. 161-167
TEKBILT inc 373-381
3 Koam, Inc. 1079, 1081
Tommy Gate Company 854
Tornado Table Soccer, Inc. 771

U

U.S. Amusement Auction Co. 503
U.S. Games, Inc. 1355-1357, 1454-1456
U-Seal-It 1177
Ultimate Pool Table Mover-Reed Sls. 1535, 1634
United Plush Company 1376
Universal Manufacturing Company 262

V

Valley Recreation Products 841-857, 940-956
Van Brook of Lexington 314
Vending Times 969
Video Lottery Consultants Inc. 579-581
Visions of Reality 1289-1297, 1388-1396

W

WADA Metal of America 791
Wells Gardner Electronics Corp. 1347, 1349
Wico Corporation 840-846
Wideway, Inc. 502, 504
Williams Electronics Games Inc. 522-536, 523-537, 622-636
WMS Gaming, Inc. 522
Worldwide Industries 136
Wurlitzer Jukebox Company 1038-1046

X

XCP, Inc. 1370

Z

Zamperla, Inc. 1554, 1556

The Future Is Now
SNK
新製品

本物の格闘ゲームに
会える日は、近い。

スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。

ザ・100メガショック!!

高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

株式会社 エス・エヌ・ケイ　SNK CORPORATION

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
本社販売	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
東京支店	〒160	東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F)	TEL.03(3351)8222	FAX.03(3351)8120
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒480-11	愛知県愛知郡長久手町大字長湫字徳佐婦50-1	TEL.0561(63)3046	FAX.0561(63)3048
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740

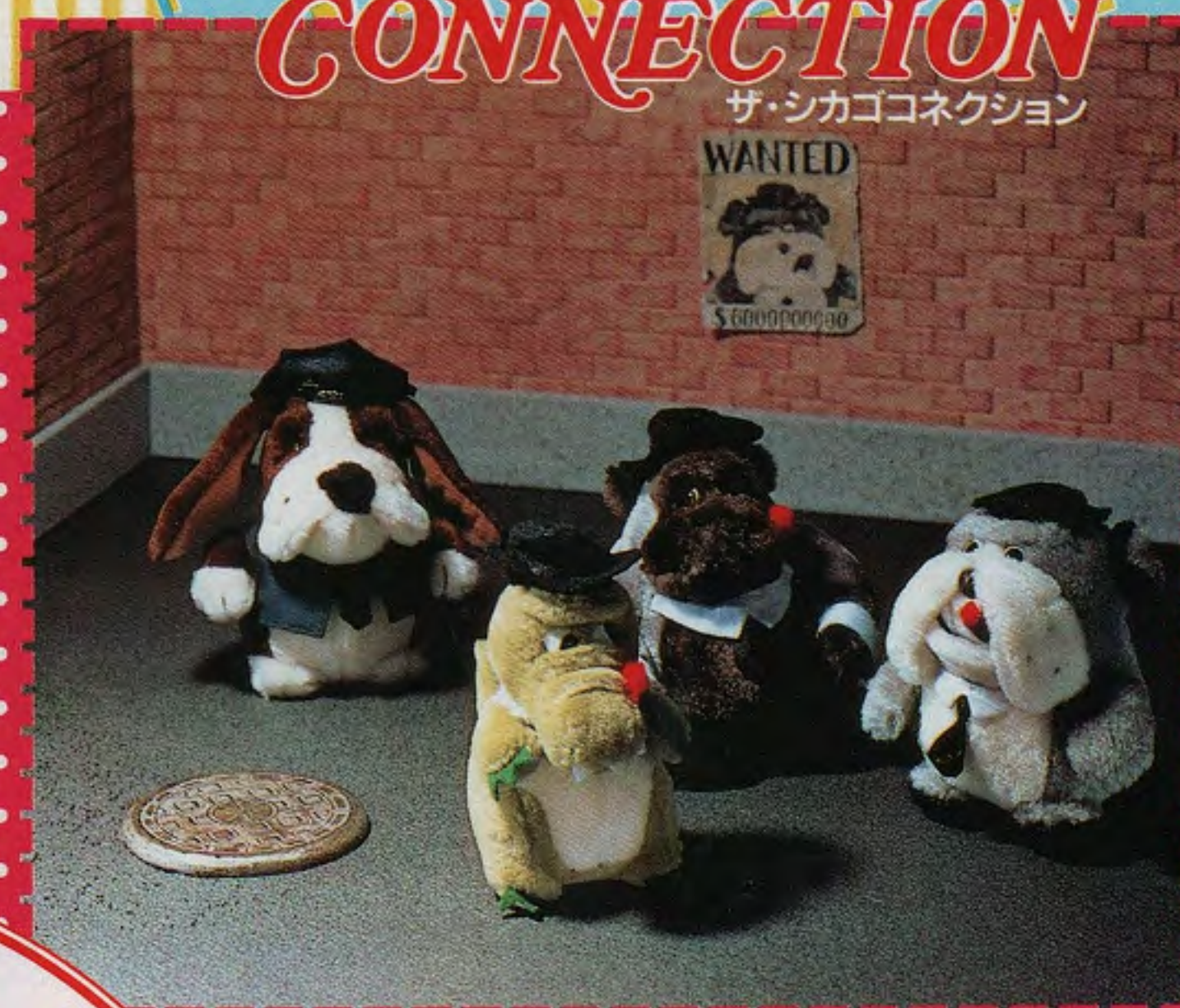
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

高品質で低価格!
楽しさいっぱいの景品群!

ごっつえぇCAP(キャップ)

11月 発売予定

100個 29,500円
好評の"ごっつえぇ感じ"今度は帽子になって登場。
●パッケージサイズ：15×20×10㎝
©フジテレビ・吉本興業

THE CHICAGO CONNECTION
ザ・シカゴコネクション

11月 発売予定

100個 29,500円
動物版"アンタッチャブル"にシカゴの街は大騒ぎ!
●サイズ：高さ16㎝
©NAKAJIMA

クレーンペット®

販売元 株式会社 エス・エヌ・ケイ
製造総発売元 —あそびは文化 タカラ

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、一部変更する場合があります。
※表示価格は消費税を含みません。

大好評!最新アミューズメントマシンの数々。

まぜまぜして、
幸運をキャッチ。

大好評!! ラッキーまぜまぜボタン

景品獲得のチャンスを増やし、高インカムを実現します。
クレーンを動かす前に、このボタンを押し続けると(最大15秒まで)、ぬいぐるみをかきまわす事ができます。1ゲームにつき1回使用でき、デモ動作も可能。

ネオカーニバルスペシャルが、使いやすくなったよ。

ネオカーニバルスペシャル

あの大好評ネオカーニバルスペシャルが、さらに扱いやすくなりました。しかも、愛らしくかわいいデザインで、アイキャッチ効果も抜群。お店を明るく演出し、集客力をアップします。

ネオカーニバルスペシャルミニ・1人用
●外形寸法(㎜)：幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量：151kg●消費電力：AC100V 110W

衝撃の50インチ大画面が、収益をアップ!

まるで映画を見るような迫力と臨場感で、ロケーション演出に効果を発揮します。

ネオ50
●標準設置寸法(㎜)：幅1,192×奥行き2,900×高さ1,750
●消費電力：AC100V 330W

ラスベガスの新名所

巨大なルクソール完成

古代エジプトをテーマにした複合施設

ラスベガスに巨大なピラミッド状のレジャー複合施設、「ルクソール」が十月十五日にオープンした。サーカスサーカス社が約四億ドルかけて、九二年四月から建設を進めてきたもの。カジノホテルとテーマパークを複合しており、十二月十八日にオープンするMGMグランドカジノ&テーマパークとともにラスベガスの名所となる。

ルクソールはサーカスサーカス社の、中世の城をモデルにしたエクスカリバーカジノホテルの南隣りに、ピラミッド状の建物とスフィンクス、オベリスクなどで構成されている。ピラミッド状の建物が占める面積は約二十三万平方㍍。高さは三十階まであり、内部は三層に分かれているほか、四方の壁面が客室（約二千五百三十室）となっている。

スフィンクスのあるところが入口で、一階部分は約九千三百平方㍍のカジノゾーン。建物内部に「ナイル河」と呼ばれる人造の川が設けられており、ボートに大勢の人が乗り込み一周する。この階にはホテルのフロントもある。

二階はアトラクションレベル。基本的にはエジプトから過去、現在、未来を考えるというテーマに沿って構成されている。映像シミュレーター「オベリスクの研究」で過去を、ショースキャン社の3D映像「ルクソール・ライブ」で現在を、縦長の大画面映像「シアター・オブ・タイム」で未来をそれぞれ楽しむ。これら三部作は、マサチューセッツ州レノックスのダグラス・トラムブル氏の設計で作られた。

なお、二階にはセガ社による未来型のゲーム場「バーチャランド」（約千七百平方㍍）が設けられた。ここには米国で初めて導入された「AS－1」のほか、「R360」、「バーチャフォーミュラ」など最新のTVゲーム機が揃えられた。

地階はアリーナレベルで、中央に大きなディナーシアター「ファラオ」が設けられ、また古代エジプトの博物館もある。

利用料は1ポイント〇・五ドルのポイント制で、地階の博物館が一ドル、一階のナイル河ツアーは二ドル、二階の映像シミュレーターは各四ドルなど。なおエジプトにちなんだレストラン、グッズ売店なども充実した。

ラスベガスでは今年、サーカスサーカス社によるテーマパーク「グランドスラムキャニオン」が八月二十三日にオープン、また「ルクソール」に続いてミラージュカジノホテルの北隣りに、カジノホテル「トレジャーアイランド」と周辺のテーマパーク部分が十月二十七日にオープンしている。さながらテーマパークのオープンラッシュが今年中続くことになる。

「ルクソール」の外観（上）と内部一階のナイル河ツアー

カプコンUSA社が

攻略ビデオ制作

家庭用のヒットに伴い

米国のカプコンUSA社と映像ソフト会社、クリエイティブ・プロダクションズ社は十月四日、「ストリートファイターII・ストラテジ（攻略）ビデオ」（四十五分間）を出荷した。

これは家庭用のスーパーNES版「SFIIターボ」、ジェネシス版「SFIIスペシャル・チャンピオンエディション」について、操作方法から始め、必殺技をすべて使いこなすまで親切に教えるビデオ。十月に出荷された業務用「スーパーSFII」の紹介も兼ねている。

カプコンUSA社は、家庭用「SFII」は、もとのスーパーNES版が五百万個売れ、さらに二カ月間で「ターボ」とジェネシス版が三百万個売れ（計八百万個）、ナムコ「パックマン」以来の大ヒット作となった。それだけに、攻略ビデオなど制作したもの。

カプコンUSA社によるビデオ「ストリートファイターII攻略ビデオ」の外箱から

International Trade Show

Show	Place	Date
IAAPA'93	(Los Angeles, U.S.A.)	Nov. 17-20
Induferias'93	(Valencia, Spain)	Nov. 23-26
Forainexpo	(Paris, France)	Dec. 7-10
1994		
VAN Expo	(Maastricht, Netherland)	Jan. 6-8
Winter CES'94	(Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 6-9
Interschau'94	(Hamburg, Germany)	Jan. 20-23
ATEI'94	(London, UK)	Jan. 25-27
IMA'94	(Frankfult, Germany)	Jan. 26-29
AOU Expo	(Chiba, Japan)	Feb. 22-23
Huina '94	(Debrecen, Hungary)	Feb. 24-27
Welcome '94	(Istanbul, Turkey)	Feb. 24-27
Amusexpo	(Dablin, Ireland)	Mar. 8-9
ACME'94	(Chicago, U.S.A.)	Mar. 17-19
Enada Spring'94	(Remini, Italy)	Mar. 17-20
TAE'94	(Taipei, Taiwan)	Mar. 25-31
FER'94	(Madrid, Spain)	Apr. 27-29
A+LTS	(Prague, Czech)	May. 5-7
Summer CES'94	(Chicago, U.S.A.)	Jun. 23-26
AMOA Expo'94	(San Antonio, U.S.A.)	Sep. 22-24

幅広いレジャー機器展

英国のLIW93

ファミリーセンターで講演

英国のレジャー機器展LIW（レジャー・インダストリー・ウィーク）93が十月五―七日、バーミンガムのNEC会場で開かれ、出展は約四百社と前回と同じだが、登録入場者は前回の一万九千人から一〇%増の二万一千人と伸びた。うち実質的バイヤーは一万六千人で、前回に比べ五%増だったと、主催したIEL社は報告している。

今年で五回目となるLIW93は、英国の遊園業者協会、BALPPAなどの協賛により、幅広い出品を募ることができた。展示の内容はフィットネス、屋外レジャー、室内遊戯場、ギャンブルと実に範囲が広い。ゲーム機関係ではクロムプトン社やディスレジャー社、エレクトロコイン社、遊園施設関係では米国カスタム・コースター社などが出展した。

十以上の各種セミナーも開かれ、とくに三日目の「将来のゲーム場」と題したAMセミナーが注目された。講師となったランク・アミューズメント社のジェフリー・コーエン社長は、「ファミリーセンターの登場によって伝統的な遊技場オペレーターは締め出されると言われているが、オペレーションを改革することによって業者はこれらの変化に十分対応できる」と語り、参加者は感心したとのこと。

ゲーミングエキスポ93

恒例のG機器展

－IGT、バリー、シグマなど

米国のギャンブル機展「ワールド・ゲーミング・エキスポ93」が九月二十一二十二日、ラスベガスのコンベンションセンターで開かれ、昨年の一万人より二〇%多い一万二千人が入場した。

勢いのあるIGT社、復活するバリー・ゲーミング社などが中心となるこの展示会で、日系メーカーとしては、伸びを示すシグマゲームズ社、下降気味のユニバーサル・ディストリビューティング社、イーグル系のラムスター社なども出展。

また珍しく米国任天堂が出展、スーパーNESを通信で結ぶビデオラッタリー（VLT）の試作品を披露した。

巨大カジノを擁するラスベガスなどのカジノ都市では、最近キャッシュレスがトレンドとなっている。これはコイン（硬貨または現金交換用メダル）の代わりに、現金交換用の小切手をペイアウトするもの、という。

英国のダン氏

3DOに転職

英国コナミ社を今年二月退職したリチャード・ダン氏がこのほど、米国3DO社業務用部門の欧州営業所長になったことが分かった。3DO社は業務用部門を開設、九月にスチーブ・カウフマン氏がその副社長として就任している。

一方、金子製作所の米国子会社、カネコUSA社のマーティー・グラズマン社長は退職して、ギズモ・エンタープライゼス社を設立した。

ヨーロッパAM通信

ギャンブル主役 第2回ロシア展

日本からの出展なかったEELEX

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】　ロシアのギャンブル機器展、EELEX（イースタン・ユーロピアン・レジャー・エキスポ）93が九月二十八―三十日、セント・ペテルスブルグで開かれた。主に英国のワールドフェア社（「ユーロスロット」などの発行所）が主催するもので、今年は二回目となるが、前回からさらに内容は後退した。

ロシアのホワイトハウス（旧最高会議ビル）を政府軍が包囲する前で、政情不安に包まれるなか、出展取り消しが相次いだが、ギャンブル機とカジノ機器のメーカーなどが出展、ビンゴ機器や遊園施設、AM機の業者も出展した（前回約六十社に対し今回約四十社）。

昨年のEELEXはロシアにおける主な関心がギャンブル機にあることを示したことから、昨年AMゲーム機を出品した会社の多くは今年出展しなかった。ギャンブル機関連の出展社が数社新たに出展したが、全体の出展社数は大幅に減った。

外国の出展社はロシアの会社と合弁事業に入ったり、ロシア国内での製造や販売で話が進んだことから、展示会としてはそれなりの意味があったと言われている。

展示会場の入場時間は午前十時から六時まで、一般来場者にも午後四時から六時まで公開された。中途半端なトレードショーのため、出展社はビジネス客に渡すべきパンフレットや名刺の管理にとまどう、という問題も引き起こした。

ロシアではギャンブル機と遊園施設に需要が見込まれることから、これらの分野での合弁事業に関心のある来場者が多かった。合弁会社もすでに出来ているし、製造、販売、運営でも進んでいる。オペレーター会社はビジネスが好調で、拡大できるとも言っている。その中には、組み立て、販売、パーツ供給へと事業を広げるところもあるほどだ。

来場者の中には、自分たちのレストランやカジノ、クラブに出展社の連中を誘い出そうとする者も多かったが、これは毛皮やその他の商品を売りつけるためだった。もっとも、ギャンブル機を買いたいという、まともな来場者もいた。

ロシア周辺諸国からの来場者は、ロシアの人びと以上に関心を示し、ぜひ来年も来たいとしている。来年のEELEXはモスクワに移る予定だが、多くの出展社にとっては都合がよいと見られている。

カジノと遊園地

推定によるとロシアでは、四万台のギャンブル機があり、昨年に比べ二倍に増加した。TVゲーム機はかなり古いのが一万台ほど、またビリヤードテーブルが千台以上、フリッパー、ジュークボックス、キディライドがそれぞれ千台以下と見られている。

CIS（独立国家共同体）にはカジノが約八百ヵ所あり、うち四百はロシアにある。モスクワに百二十ヵ所、セント・ペテルスブルグに五十ヵ所あり、他は旅行客の宿泊ホテルなどに散在している。例えば一―二台のカジノテーブルと数台のフルーツ（スロット）マシンを置くミニカジノは、国際的な水準に達していないのでカジノとは呼べないが、そういうのも多くある。これら大小のカジノは目下急速に市場を広げつつある。

カジノ許可は地方当局によって一ヵ所十台までと認められている。ギャンブル機器では、一―五十ルーブル相当のトークン（メダル）が使われる。ちなみに千ルーブルは米貨にして約一ドルに当たる。一方、ロシアには遊園地やカーニバルが五百ヵ所ほどあり、この分野も有望とされている。

右側上の写真はオーストリアのノボマチック社の小間で、カジノ用機器出品のようす。下は英国エバーラックス社の小間で、アン・ペトローバさんとローレンス・ライン氏

左側上の写真はダイナノペトロディン社の共同小間で、ギャンブル機出品のようす。下はカナダのエレクトロゲームズ・インダストリーズ社の小間で並んでいるTVポーカー機のようす

モスクワやその他の主な都市には伝統的なカーニバルが設けられており、西欧のカーニバルやテーマパークでおなじみのゴーカートやインフレイタブル（空気膜）遊具などのアトラクションも導入されている。それらの施設のほとんどは古く、取り換える必要に迫られているが、あまりにも長年放置されてきたため、供給ルートも乏しくなったというのが実情だ。

EELEX93の会期中、マーチン・ディムジーによる「コインオップ・ニューズ」は、アレクサンダー・ナザロフ氏をロシア北西部およびバルチック沿岸諸国、フィンランドを含む地区の通信員として任命した。今後は同氏から記事が送られてくることだろう。

出展社については、日本からの出展社は正確には一社もない。日本に親会社のあるスウェーデンのダイナ社ぐらいで、同社はロシアのペトロディン社と出展、ダイナ社のTVカードゲーム機とTVフルーツマシン（要するにいずれもギャンブル機）を出品した。セント・ペテルスブルグにあるペトロディン社がロシア国内での販売を担当している。

中古のAM機も

主催者と協力関係にあるロシアのユニカム社（本社セント・ペテルスブルグ）は、ギャンブル機からAMゲーム機、キディライドまで実にさまざまな機器を出品した。ベルギーのギャンブラー社は一連の同社カジノ機器と関連品を披露した。

台湾のIGS（インターナショナル・ゲーミング・システム）社、ハンガリーのEAC社、ロシアのISM社は、合弁事業による「スーパーポーカー」ほかギャンブル機器を出品した。ラトビアのミコニックス社はTVポーカー、フルーツマシンのメーカーで、「キャッシュマスター」、「ブラックジャックターボ」を出品した。

EELEX93で特に目立ったのはオーストリアのノボマチック社で、有名なカジノ用テーブルやギャンブル機を出品、世界各地のギャンブル機やカジノ機器オペレーターに売り込もうとした。なかでもユニークなのは、同社が開発したというカジノ用チップの分類整理機器「チップマスター」で、注目された。

オランダのベルトメイヤー社は、英国ACE社のギャンブル機を出品した。これらの製品をヨーロッパ中部と東部に独占的に販売する権利を同社が持っているからだ。

アイルランドのキンブル社と英国のスロット・リセールス・インターナショナル社は共同小間でTVポーカー機と中古スロットを展示した。キンブル社によるTVポーカー機は「ハイロー・ジョーカー・ポーカー」のペイアウト式とクレジット式である。

英国のアストラガラス・カジノ・イクィップメント社はルーレットのウィール（回転盤部分）、テーブル、付属品を出品。これには実にさまざまな種類のカジノ用チップも含まれている。英国のエバーラックス・エレクトロニクス社は、ビンゴボール吹き上げ器を含むビンゴ機器を出品した。同社は東ヨーロッパ諸国に進出し、すでにロシア、ブルガリア、ルーマニア、チェコ共和国への販売実績を持っている。

米国のバリー・ゲーミング社は、ドイツのバリー・ゲーミングインターナショナル社（ハノーバー）、バリー・ウルフ・オートマテン社（ベルリン）を通じて一連のギャンブル機、カジノ用機器を披露した。

米国ベラム社は、サブ・ディストリビューター各社を通じて、中古のAM機およびギャンブル機を出品した。同社によると外為事情により最近はロシアに製品を売り込むのが困難になっているとのこと。なおイタリアのザンペラ社はテーマパークおよび巡回遊園地用の遊園施設を出品した。これらは大人も子どもも楽しめる。

（Martin Dempsey）

右の写真はベルギーのギャンブル社の小間で、カジノ用テーブルやチップなど出品のようす

話題のマシン

プロバスケット

4人まで通信同時プレイ

コナミの「スラムダンク」基板

TVバスケットボールゲーム「スラムダンク」が、コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）から十一月二十五日発売となる。

これは米国のプロバスケットボールをモチーフに、選手五人対五人の試合を進めるゲームで、通信機能により四人まで同時プレイができる。途中参加、継続プレイも可能。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

画面は3D形式のスクロールで、画面奥にある相手チームのゴールに向かって攻めていく。攻撃時のボタンはシュート、パス、選手交替、防御時はシュートブロック、相手ボールの奪取、選手交替を行なう。選手はそれぞれのポジションに合った動きをするので、選手交替のタイミング次第で試合を有利に展開できる。ゴール場面ではスラムダンク、バックダンクなど多彩なダンクシュートも可能。ルールは実際の試合とほぼ同じだが、ファールは取られないので思い切ったプレイができる。四分間を一クォーターとし、勝つと第二クォーターへと進み、四クォーターで一試合。四試合勝ち抜くとゲーム終了。チアガールのショーもある。基板販売のみでOP価格十八万八千円。

スラムダンク

クレーン車演出

データフリッパー第20弾

「ラストアクションヒーロー」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から、同社〝ピンボールシリーズ〟の第二十作目となる「ラストアクションヒーロー」が、十一月四日発売となった。

これは今年夏話題となったアーノルド・シュワルツネッガー主演の同名映画をもとにしたフリッパーで、シュワルツネッガーの顔がバックガラスに大きく描かれている。

プレイフィールドには上部にクレーン車の模型が設置され、クレーンが旋回してボールを右から左へと運ぶという演出があるのが大きな特徴。このほかさまざまな特典が一挙に取得できる〝スマートボム〟、六ボールプレイ、LED画面でのミニゲームなどがある。またピストル式のボールシューターを採用し、スタート直後にアウトになってもすぐに次のボールが出せる機能もあり、フィーチャーは多彩。OP価格五十七万八千円。

ラストアクションヒーロー

人気アニメから

TV対戦格闘ゲーム

バンプレスト「ドラゴンボールZ」

TV対戦格闘ゲーム機「ドラゴンボールZ」が㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から十一月下旬発売となる。

これは同名人気アニメをもとに、その中でも白熱した闘いを展開した〝フリーザ編〟をテーマとしたゲーム。アニメタッチのグラフィックは千五百枚以上の動画を使い、動きを滑らかに表現。また同アニメ原作者の鳥山明デザインによるオリジナルのミニアップライト型キャビネットを使用し、アイキャッチ効果もある。

八方向レバーで上昇下降、前後進を行ない、パンチ、キック、必殺技の三つのボタンを操作。二人同時対戦プレイ、途中参加、継続プレイも可能。同アニメに登場する〝孫悟空〟〝孫悟飯〟〝ピッコロ〟など八人のキャラクター（同じ声優の声を採用）から選択。空中での対戦格闘もできる。タイマー制三本勝負で二本先取で勝者となる。三本目に勝負がつかない場合は四本目に入り、それでも勝者が決まらないとゲーム終了になる。キャビネットは幅八〇チセン、奥行一〇四チセン、高さ一七八チセン。OP価格四十八万八千円。

ドラゴンボールZ

相性診断を加え

TVクイズ&心理テスト

テクモ「クイズココロジー2」

TVクイズ&心理テストゲーム「クイズココロジー2」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から十一月二十五日発売となる。

これは前作「クイズココロジー」のバージョンアップ版で、二人プレイの場合に相性診断が加わったことが大きな特徴。このほか選択コースが倍増し〝家庭〟〝仕事〟など計八コースになった。また三ステージ構成だが、二ステージ終了時に、ボーナステージとして心理テストが行なわれる。三ステージ目のクイズジャンルが選択できるようになった。さらに三カウント以内にクイズに正解しながらチャンスポイントを増やし、一定数に達するとチャンスクイズとなり、正解すればライフが一つ増える。相性診断はコメントとともに相性度がパーセントで示される。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

クイズココロジー 2

話題のマシン

頭首決める戦い

独特の格闘技とプレイ空間

アトラスから「豪血寺一族」

TV格闘ゲーム「豪血寺一族」が、㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から十一月二十五日発売となる。

これは豪血寺一族の頭首を決める格闘技大会という設定で、現頭首の老婆お梅、その妹のお種など八人のキャラクターが登場しそれぞれ世話人として黒子が付く。画面左右の障害物を壊すと最大四画面分のプレイフィールドに広がり、縦は二画面分あり空中二段階ジャンプでの空中格闘シーンも展開するのが特徴。八方向レバーと四つのボタン（パンチとキックの各強弱）を操作する。

キャラクターごとに異なる操作での必殺技があるほか、老婆は相手に抱きついてキスすることで若返ったり（相手の体力が減る）、入れ歯を投げつけたりと奇妙な攻撃を行なうなど多彩な展開がある。ゲームはタイマー制と体力ゲージ制。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

豪血寺一族

選手がリアルに

TV野球「グレートスラッガーズ」

ナムコからLDガン「クライムパトロール」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からTVプロ野球ゲーム「グレートスラッガーズ」が、十一月下旬発売となる。またアメリカン・レーザーゲームズ社製LDガンゲーム機「クライムパトロール」が、十月下旬発売となった。

「グレートスラッガーズ」は同社〝ワースタ〟シリーズを大幅にグレードアップさせたもので、従来はややアニメチックな画像だったのが、きめ細かいリアルな表現になった。選手も四頭身から八頭身になり、各実在選手のクセや特徴なども忠実に表現されている。実在の十二球団と選手名およびその最新データもインプットされている。操作方法は従来と同じで八方向レバーと三つのボタンを使う。二人同時プレイも可能。ゲーム内容では従来の設定に加え、守備選択モード（マニュアルかオートを選ぶ）を採用し、守備が苦手な選手はマニュアルでプレイヤーが操作できるようになった。同機はシステム基板ではなく通常の基板キット販売でOP価格十四万八千円。

「クライムパトロール」は二人同時プレイも可能なLDガンゲーム機で、画面に出現する犯人を素早く狙撃するもの。ストーリーは四種類あり、〝新米警官〟〝刑事〟〝特別機動隊〟〝特殊コマンド部隊〟と順にレベルが上がっていく。アップライト型キャビネットで三種類あり、ビデオプロジェクター式五十チイン型が価格二百十万円、ブラウン管使用三十三チイン型が百六十万円、二十五チイン型が百七万円。

グレートスラッガーズ

クライムパトロール（50型、33型、25型）

対戦を加え充実

エイブルから「牌砦II」

アルュメ製、アテナ製TV機も

㈱エイブル・コーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、アルュメ製TVシューティングゲーム「マッドシャーク」が十一月下旬、またアテナ製TVコミカルアクションゲーム「JJスコーカーズ」とメトロ製パズルゲーム「牌砦（とりで）II」の二機種が十二月上旬、それぞれ発売となる。

「マッドシャーク」は縦画面、縦スクロールの近未来空中戦ゲームで二人同時プレイも可能。八方向レバーと二つ（ショットとボム）のボタンを操作。全部で七ステージ構成。アイテムでミサイル、前方集中型レーザー、広範囲攻撃バルカンの三種類（各七段階パワーアップ）を使用。ゲームは持ち機数制。基板販売でOP価格十四万八千円。

「JJスコーカーズ」はアニメタッチの画面でメルヘンの世界で繰り広げるアクションシューティング。四方向レバーと二つ（ショットとジャンプ）のボタンを操作。二人同時プレイも可能。全部で五ステージ構成。カラフルなカラスが凶暴な敵キャラクターをやっつけていくゲームで、レバーとボタンの組合わせによりショット方向が自由に変えられる。八種類以上のアイテムで多彩なパワーアップができる。キャラクターとともに場面設定もコミカルで独特の展開がある。タイマーとライフ制を併用。基板OP価格十四万八千円。

「牌砦II」は前作のグレードアップ版で、一人用の場合は初級、中級、上級のコース選択ができるようになったこと、また対戦プレイモードが加わったこと、二人協力プレイでは相手を助けることでゲーム続行が可能になったことなどが特徴。うち対戦プレイは各自の消すブロックの色が指定され、相手の色を消さないで進めるという戦略性がある。基板OP価格十四万八千円。

JJスコーカーズ

マッドシャーク

牌砦 II

単身赴任〈5〉

　二上山は雄岳雌岳と、駱駝の瘤のような形状なのでだれにでもすぐそれと分る。

　二上山の左手前にかぶさって見えているのが、信貴山から生駒山地。生駒山地の左端は、大東市から奈良の方へ通じる道で、緑が失われ地肌が目立つ。

　信貴山と二上山の奥に見えているのは多分、三輪山であろう。

　二上山から右へと葛城山につらなる山なみ、一度すとんと落ちて、金剛山が聳え、その右奥にはうっすらと紀泉アルプスがつらなっている。

　ずっと右の方には六甲山地がごく間近にのぞめる。山頂のパラボラアンテナの形まで今日ははっきりと見えている。

　アパートの裏側の便所の窓からは能勢の奥山が京都へと続いている。北摂の山々だ。

　山がはっきりと見えだしたら雨になるということだから、雨が間近いのだ。今日は洗濯をするのは止そうと池田はおもう。

　池田が住んでいる集合住宅は高層なので眺望がきく。ま、眺望がいいのだけがとりえだと池田はおもっている。

　あたりまえのことだが、はじめてこのアパートのヴェランダから周囲の山々を見たときには、小学校の地理で習い記憶してきた通りに、その山々が配置しているのがおかしく感じられた。

　池田は今まで精々二階までの住宅にしか住んだことがなく、当初は足元が不安でおぼつかない感じを、この高いヴェランダに立つたびにおぼえた。

　一九〇〇年にエレヴェーターが発明されたというから、一九〇〇年代はエレヴェーターの世紀であり、高層ビルの世紀にもなった。

　ニューヨークのマンハッタンの写真を見て、えらい迫力だとおもっていた頃には真逆自分が高層住宅に住むようになるとは想像もしていなかったのだが、世紀末になると百年近くかかってこの国でもエレヴェーターにのって自分の住宅に帰るようなことになってしまった。

　何も知らない当初のうちは、ただただひたすらに文明の進歩による余禄を自分もうけるようになったと感謝の念がつよかったのだが、だんだん慣れてくると感謝の念よりも腹立ちがつのってくるようになってきた。

　問題は上階からの騒音である。

　今までそういう経験がなかったから、よけいにそうかも分らないけれど、兎に角池田が寝ようとすると、それを待っていたかのようにして上階の騒音がはじまる。

　蒲団の中でじっと目をつぶっていると、上の階の人の行動がつぶさに分るかのような感じさえしてくるのだ。今椅子をたった。この椅子の音は驚くほどつよく鋭く響く。どちらの方へ歩いてゆくのかも手にとるように分る。便所の水の音、キッチンの水道などは、栓をひねる音まで高い金属音が短かくだが耳をついてくる。

　全体として何か頭の上から重しで抑えられているようで、不愉快至極である。

　平屋とか二階建に住んでいた時には、騒音は横からくるものときまっていたのだが、高層建築では、横の騒音は殆んどやってこない。

　しかし、上からの騒音と横からの騒音とでは、まだ横からの騒音の方が逃げやすいとおもうようになったと池田は言っていた。

　耳栓をする場合もあるようだったが、あまり詳しくは聞いていない。

　便利はいい、地下鉄の駅まで歩いて一分だから傘は要らないと池田は言う。会社も地下で地下鉄の駅と続いているのだ。

　以前はみな社宅に住んでいた。松の木立の間に三三五五と平屋建が建っていた。これが高度成長期に壊されて四階建ての集合住宅になった。それでも社員の数が膨れてゆくのに間にあわず、会社は民間の空き住宅を借りて社員を住まわせるようにしてくる。

　池田が住んでいるアパートは、会社が借りている民間のアパートである。

　私の賃金からは私的には到底払えない家賃であると池田は言う。

　駅と集合住宅の間は公園である。

　公園には建物がないからさっぱりした気分で歩けるが、家と駅との間には家が一軒もない。

　淋しくおもうようになったと池田は話していた。

　駅から集合住宅群を通りぬけて五分ほどゆくと昔からの街並がある。池田は会社からの帰途、一度自分が住んでいるアパートを過ぎて、この昔からの商店街を往復してから帰宅するのが日課のようになってしまった。

　公園の松籟を静かに聞くのよりも、商店街の人のさざめきの方が人肌の温みを感じられるようで暖かな気分になれるそうだ。

　空腹な時には、きつねうどんを街の食堂で一杯たべたり、すし屋で軽く五、六ヶ握って貰って小腹が空くのを慰めたり、喫茶店でサンドイッチと珈琲でスポーツ新聞を読んだり、小さな本屋で文庫本か雑誌を買って小脇にはさんで帰宅する。

　勿論いちばん大事なことは、夕食の材料のしこみである。気がつくとスーパーでは商品は高くて悪いものになってしまっていた。今いっとう良い商品を安く売っているのは町の八百屋、魚屋、肉屋など町の小売店であると池田は言う。

　部屋は三LDKだが、LDKしか使用していないそうだ。

　何も置いてない空間が広ければ広いほど、豊かな気分になれるとのことだ。

　「家を追われたらいつでも来いよ」

　と言ってくれるのだが、その気になったことはない。私は私で狭いながらも、私の家の方に生活が慣れてしまっている。

　その後一度池田の住居を訪ねて行き、上手になってしまった池田の手料理で痛飲して夜も更けていたのだけれど、泊る気にはなれなかった。

　しかし綺麗にしていた。帰宅後、白い靴下の底が全然汚れていなかった。

DECEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スーパーストリートファイターII（カプコン） Super Street Fighter II (Capcom)	8.32
2	2	餓狼伝説スペシャル（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury Special (SNK)	8.07
3	3	サムライスピリッツ（ＳＮＫネオジオ） Samurai Shodown (SNK)	7.15
❹	–	サンダードラゴン　2（ＮＭＫ／サミー） Thunder Dragon 2 (NMK/Sammy)	6.83
❺	–	グランドストライカー（ヒューマン／トーワジャパン） Grand StriKer (Human)	6.71
❻	7	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.37
❼	9	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	6.35
8	4	ニューマンアスレチックス（ナムコ） Numan Athletics (Namco)	6.33
❾	13	ハットトリックヒーロー '93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	6.07
10	8	クイズ・クレヨンしんちゃん（タイトー） Quiz Crayon Shin-Chan* (Taito)	6.05
11	5	熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ） Netto Gekito Quiz-to* (Namco)	5.84
12	10	スーパーリアル麻雀　PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	5.67
13	12	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	5.53
⓮	18	スーパーワールドスタジアム '93激闘版（ナムコ） Super World Stadium '93 Heavy Fighting (Namco)	5.50
15	11	ぐっすんおよよ（アイレム） Risky Challenge (Irem)	5.42
⓰	23	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.35
17	17	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	5.33
⓲	19	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.32
19	15	ストIIダッシュ・ターボ（カプコン） SFII・CE Turbo (Capcom)	5.29
20	16	クイズココロジー（テクモ） Quiz Kokorogy* (Tecmo)	5.27
21	21	ナイトスラッシャーズ（データイースト） Night Slashers (Data East)	5.25
㉒	28	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	5.15
㉓	39	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.00
㉔	26	エメラルディア（ナムコ） Emeraldia (Namco)	4.92
25	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ（セガ社） Sonic The Hedgehog (Sega)	4.90

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	リッジレーサー（ナムコ） Ridge Racer (Namco)	9.38
2	1	エイリアン3 ザ・ガン（セガ社） Alien3-The Gun (Sega)	8.18
3	2	サイバースレッド（ナムコ） Cyber Sled (Namco)	8.00
4	4	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	7.50
5	3	Ｆ１スーパーラップ（セガ社） F1 Super Lap (Sega)	7.45
6	5	エアコンバット（ナムコ） Air Combat (Namco)	7.06
❼	8	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	6.92
8	7	早押しクイズ王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	6.91
❾	11	コカコーラ・スズカ８アワーズ（デラックス）（ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	6.67
10	9	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	6.62
11	6	ＮＢＡ　ＪＡＭ（ウィリアムズ／タイトー） NBA JAM (Williams/Taito)	6.55
12	10	タイトルファイト（セガ社） Title Fight (Sega)	6.44
13	13	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	6.26
14	14	ファイナルラップ　3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	6.13
⓯	20	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (DX) (Sega)	5.83

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	6.20
❷	6	ロッキー＆ブルウィンクル（データイースト） Rocky & Bullwinkle (Data East)	5.40
3	2	クリーチャー……ラグーン（ミッドウェー） Creature……Lagoon (Midway)	5.25
❹	9	アダムスファミリー（ミッドウェー） Addams Family (Midway)	4.75
5	3	ホワイトウォーター（ウィリアムズ） White Water (Williams)	4.60

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バスケットスタジアムＷ（タスコ） Basket Stadium W (Tasko)	8.00
2	2	ハイパーディスコタイフーンＤＸ（タイトー） Hyperdisco Taifun (DX) (Taito)	7.50
❸	–	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	7.25
4	3	キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito)	7.00
5	4	ボタン早押し選手権（ナムコ） Button Hayaoshi Champion Ship (Namco)	5.02

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

11月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	モータルコンバット（ミッドウェー）	9.15
2	ＮＢＡ　ＪＡＭ（ウィリアムズ）	8.95
3	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	8.32
4	ファイナルラップ　3（ナムコ）	7.50
5	ストリートファイターIIチャンピオンエディション〔ストIIダッシュ〕（カプコン）	7.47
6	ターミネーター　2（ミッドウェー）	7.34
7	スーパーチェイス（タイトー）	7.33
8	パニッシャー（カプコン）	7.25
9	スラムマスターズ〔マッスルボマー〕（カプコン）	7.22
9	タイトルファイト（セガ社）	7.22

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	アウトランナーズ（セガ社）	8.91
2	バーチャレーシング（セガ社）	8.90
3	スズカ８アワーズ（ナムコ）	8.83
4	スタジアムクロス（セガ社）	8.80
5	ラッキー＆ワイルド（ナムコ）	8.57
6	クライムパトロール（ＡＬＧ）	8.00
7	ファイナルラップ　II（ナムコ）	7.93
8	マッドドック・マックリー（ＡＬＧ）	7.78
9	エアコンバット（ナムコ）	7.67
10	レースドライビング（アタリゲームズ）	7.59

ベスト・ニュービデオ

　《本紙特約》　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	スーパー・ストリートファイターII（カプコン）	8.97
2	サムライ・ショーダウン〔サムライスピリッツ〕（ＳＮＫネオジオ）	8.86
3	ワールドラリー（ガエルコ／アタリゲームズ）	8.03
4	ＳＦIIＣＥ〔ストIIダッシュ〕ターボ（カプコン）	7.81
5	ダイオー〔大王〕（アテナ／サミー）	7.50
6	ファイター＆アタッカー〔Ｆ／Ａ〕（ナムコ）	7.40
7	ワールドヒーローズ　2（ＡＤＫ／ＳＮＫネオジオ）	7.38
8	ウォリアーズ・オブ・フェイト〔天地を喰らうII〕（カプコン）	7.15
9	タイムキラーズ（ストラータ）	7.00
10	イン・ザ・ハント〔海底大戦争〕（アイレム）	6.92
11	ＣＯＷボーイズ（コナミ）	6.88
12	エアロファイターズ〔ソニックウィング〕（マックオリバー）	6.80
13	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.72
14	フェイタルフューリー　2〔餓狼伝説２〕（ＳＮＫネオジオ）	6.61
15	ネック＆ネック（ブンドラ）	6.57
16	ストリートファイター　II（カプコン）	6.49
17	アート・オブ・ファイティング〔龍虎の拳〕（ＳＮＫネオジオ）	6.35
18	バース（カプコン／ロムスター）	6.33
19	ナックルヘッズ（ナムコ）	6.30
20	スーパー・サイドキックス〔得点王〕（ＳＮＫネオジオ）	6.25

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	インディージョーンズ（ウィリアムズ）	8.88
2	ジュラシックパーク（データイースト）	8.52
3	ラストアクションヒーロー（データイースト）	8.23
4	アダムスファミリー（ミッドウェー）	8.11
5	トワイライトゾーン（ミッドウェー）	8.10
6	ティードオフ（プリミア）	7.79
7	クリーチャー……ブラックラグーン（ミッドウェー）	7.78
8	ホワイトウォーター（ウィリアムズ）	7.56
9	フィッシュテールズ（ウィリアムズ）	7.43
10	ターミネーター　2（ウィリアムズ）	7.38

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Capcom Brings Copyright Suit Against Data East

Early in September, Capcom Co., Ltd., Osaka, brought a civil suit against Data East Corp., Tokyo, in both Japan and the USA, on charges of violation of the copyright of its coin-op video game "Street Fighter II". Capcom asserts that several of the game's central features have been copied. However, Data East claims that it has violated neither audio-visual works nor computer software works which are protected by the Copyright Law.

On September 3, Capcom brought a suit before the Tokyo District Court on charges that the video game "Fighter's History" shipped in March 1993 by Data East violated the copyright embodied in Capcom's "Street Fighter II" and "Street Fighter II: Champion Edition". Capcom called for a prohibition order on the manufacture and distribution of "Fighter's History" and ¥623 million in damages.

Similarly, on the same day, Capcom USA, Inc., Santa Clara, CA, the US subsidiary of Capcom, brought a civil suit before the US District Court of California, against Data East and its US subsidiary Data East, Inc., San Jose, CA. In the USA, Capcom has not yet indicated the amount of damages it is seeking.

While basing its suits on the Copyright Act, Capcom is also claiming protection according to the Unfair Competition Prevention Act in Japan, as well as protection according to Lanham Act in the USA and Unfair Competition Prevention Act in the State of California. In Japan, Capcom filed a complaint on September 3 which reportedly was officially accepted on September 22. This was revealed by Capcom on October 20.

According to Capcom, although its video game "Street Fighter II" is an audio-visual work, because Data East's "Fighter's History" closely resembles the plaintiff's video game in basic story, characters and their motions, screen image composition, attack moves etc. Data East is violating Capcom's copyright (adaptation right, among others).

In response, Data East stated on October 19 that "Fighter's History" is in no way a copy of "Street Fighter II", and there is no room for copyright violation problems to arise. According to Data East, as far as fighting games are concerned, its video game "Karate Champ" (1984) was the first in the genre and all other fighting games have evolved from it.

Upon explaining that "Street Fighter II" and "Fighter's History" followed the basic rules which are commonly seen in all fighting videos, and there has been no copyright violation, Data East countered that since those video games completely differ in audio-visual works and computer works, "Fighter's History" does not violate Capcom's copyright at all.

Data East criticizes: "Ideas do not become an object of the copyright protection, and all similarities asserted by Capcom are those which can be usually seen in other fighting games. Thus, Capcom's charges are excessive and represent a menace to the future of the video game industry."

In fact, the "adaptation right" as referred to by Capcom seems to be making the current dispute even more complicated. So, *Game Machine* tried to find out Capcom's true intentions. Kenzo Tsujimoto, president of Capcom, explained: "If a video game is the same as another in terms of game action and differs only in characters, background, colors, etc., is not prosecuted, it will leave the door open for unauthorized copies."

According to Tsujimoto, "it is possible to technically analyze a video game through reverse engineering and make a video game which is essentially same and is only superficially different. Capcom intends to prove the processes whereby Data East came to make a counterfeit called "Fighter's History"".

Both Tsujimoto of Capcom and Tetsuo Fukuda, president of Data East, are directors of the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA), and both companies are members of JAMMA's copyright protection committee. When asked to comment on the fact that the dispute was not solved through JAMMA, Tsujimoto replied: "Our intention is to get a legal judgement not to reach a compromise through talks."

Fukuda of Data East, said: "Since both companies have the same strong attitude towards copyright protection, there was certainly room to discuss the problem. However, Capcom has brought this suit unilaterally casting Data East in the role of "bad guy". This must never be permitted. Capcom has brought the current charges simply in order to monopolize the market."

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Sigma Files Patent Lawsuit

On charges that its patent was violated, Sigma, Inc., Tokyo, brought a civil suit against Sankyo Co., Ltd., Kiryu, Gunma Prefecture, a 'pachinko' manufacturer. In 1988 Sigma applied for a patent for a video slot machine featuring 3 vertical and 3 horizontal lines (3 x 3) each of which rotates like a reel to form 8 win lines, and has in effect held the patent since May 1993.

Sankyo is one of the major pachinko manufacturers and a public company whose stocks are registered on the over-the-counter (OTC) market. Since last year, it has become popular in the pachinko business to install a liquid crystal video gaming display in the center of the playfield. The pachinko game series "Fever Powerful" and "Fever Girls", which have been shipped by Sankyo since last September, contain a feature where 3 x 3 symbols all change on the liquid crystal display and a jackpot is hit when the three symbols come on the win line.

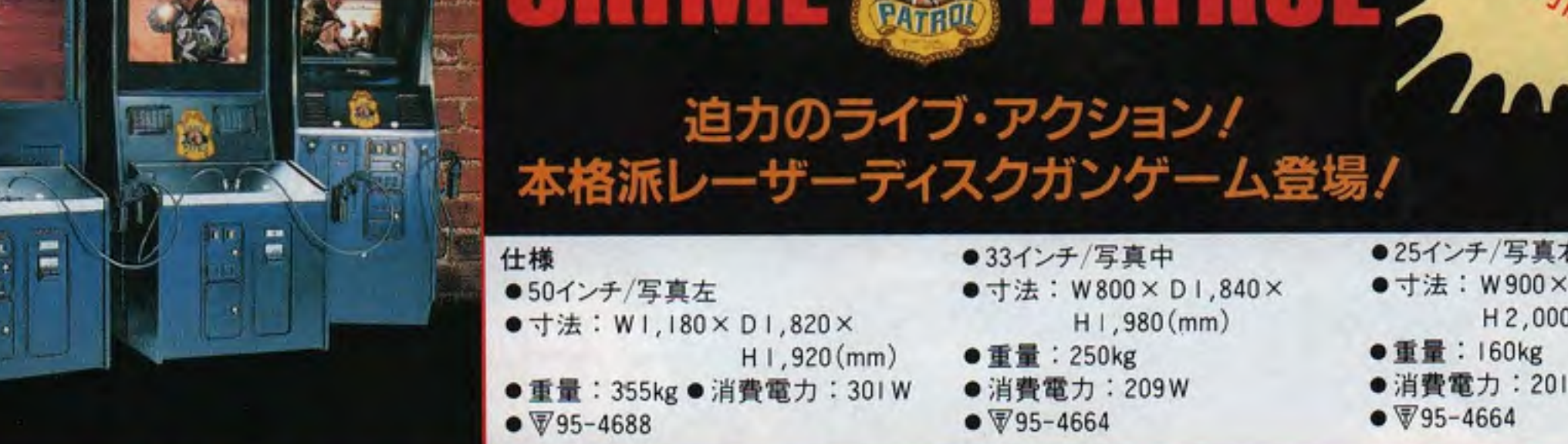
Sigma is operating game centers centering around so-called medal game parlors mainly in metropolitan areas and has already developed/manufactured a number of gambling games. Needless to say, these gambling games have been shipped not for gaming but for medal game play where the prizes are not exchanged for money or other goods. Concerning the current patent, Sigma explains that it is currently negotiating with other medal game manufacturing companies towards signing a license agreement, since that company is manufacturing a product which infringes upon the patent.

On October 25, on charges that Sankyo had violated Sigma's patent, Sigma brought a suit before the Tokyo District Court demanding the prohibition of the manufacture and sale of Sankyo's pachinko "Fever Powerful" series and "Fever Girls" series, and filed an application demanding a preliminary injunction. Sigma also brought a suit against 6 operator companies which are operating those pachinko games, demanding prohibition of their operation.

Although it may appear strange to overseas readers, the pachinko business and amusement business are separated and legally treated separately. However, concerning the liquid crystal game display on the pachinko's playfield, it is known that Eagle has tied up with Sankyo, Sega with Heiwa and Konami with Toyomaru, respectively, since last year.

Jaleco's 32-Bit System Board "Mega System"

Jaleco Ltd., Tokyo, has recently developed the 32-bit system board "Mega System 32" and will ship it within this year, together with the first game for the system "Best Bout Boxing" for the system. Jaleco unveiled "Mega System 22" at the JAMMA Show held at the end of August, and has thereafter continued to improve it. From the second software for the system, "Super Strong Warriors" onwards, Jaleco will ship software as ROM kits.

Regarding 32-bit coin-op video system boards, Sega Enterprises "System 32" and Sammy/Seta/Visco "System SSV" have already been released. Furthermore, games which are not part of a system but adopt a 32-bit CPU have been released by Data East, Namco and Taito.

namco
リッジレーサー
RIDGE RACER
TM
この現実感を体験して欲しい。
仕様 ●寸法：W1,210×D1,910×H2,000(mm) ●重量：350kg
●消費電力：301W ●〒95-4689
※筐体は前後分割可能です。
リッジレーサー フルスケール
RIDGE RACER FULL SCALE
ギャラクシアン³・シアター6に続く
超目玉集客施設／第2弾！
●寸法：W6,000×D5,000×H2,500(mm)
●重量：3000kg ●消費電力：1,700W
通信機能搭載！
バイクレーシングゲーム
スズカ エイトアワーズ2
Suzuka 8 hours 2
TM
最高8シートまで通信可能!!
ヒット間違いなし！
DX、SD 改造キットもあります。
仕様DX ●寸法：W4,420×D2,150×H2,050(mm)
●重量：710kg ●消費電力：800W ●〒95-4689
SD ●寸法：W2,010×D1,860×H1,370(mm)
●重量：300kg ●消費電力：290W ●〒95-4664
超新製品
2人対戦可能！
余命検索サービス
X-DAY
TM
プレイするほど寿命がのびる！
驚異の長寿命養成マシン登場！
仕様
●寸法：W640×D745×H1,900(mm)
●重量：120kg ●消費電力：144W
●〒95-4717
PAT. P
CYBER SLED
TM
サイバースレッド
超過激対戦バトル中
仕様
●寸法：W1,530×D1,700×H1,900(mm)
●重量：270kg ●消費電力：410W
●〒95-4689
SUPER MARKSMAN スーパーマークスマン
ヨーロッパ生まれの本格派ガンシューティング！
仕様
●寸法：W540×D550×H1,960(mm)
●重量：180kg ●消費電力：105W
●〒95-3991
クライムパトロール
CRIME PATROL
2人同時プレイ可能！
迫力のライブ・アクション！
本格派レーザーディスクガンゲーム登場！
仕様
●50インチ/写真左
●寸法：W1,180×D1,820×H1,920(mm)
●重量：355kg ●消費電力：301W
●〒95-4688
●33インチ/写真中
●寸法：W800×D1,840×H1,980(mm)
●重量：250kg
●消費電力：209W
●〒95-4664
●25インチ/写真右
●寸法：W900×D800×H2,000(mm)
●重量：160kg
●消費電力：201W
●〒95-4664
いろいろあるけど、野球ゲームはやっぱりナムコ。
GREAT SLUGGERS
NEW WORLD STADIUM
グレート スラッガーズ TM
仕様
●8方向レバー/3ボタン
●ダブルコンパネ ●横画面
●2人同時プレイ可能
※球団名ならびに選手名は
※画面は開発途中のものです。 (社)日本野球機構の同意を得ています。
エキサイティングバスケットボールゲーム!!
EXCITING BASKETBALL
DUNK&DUNK
TM
ダンクアンドダンク
リングが上昇・下降するのはダンク&ダンクだけ！
仕様 ●寸法：W1,240×D2,150×H2,185(mm)（パイプ部含む）
●重量：270kg ●消費電力：約300W
●〒91-49627 ※筐体は前後分割可能です。
シューティングホラーゲーム
ZOMBIE CASTLE
ゾンビキャッスル
2人協力プレイOK！
仕様
●寸法：W1,030×D2,495×H2,040(mm)
●重量：360kg ●消費電力：350W ●〒91-49385
※筐体は前後分割可能です。
うて！うて!!ゴジラ
TM
ゴジラ出現！
撃退せよ!!
仕様
●寸法：W640×D735×H1,460(mm)（看板部含む）
●重量：75kg ●消費電力：48W ●〒91-49854
※適応75∅カプセル
©1993 TOHO・TOHOEIGA
SHOW REVUE
ショーレビューSD
TM
壁面に設置しやすいデザインです。
3人同時プレイOK！
仕様 ●寸法：W1,990×D810×H2,090(mm)
●重量：350kg ●消費電力：360W ●〒91-49419
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
©1993 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.